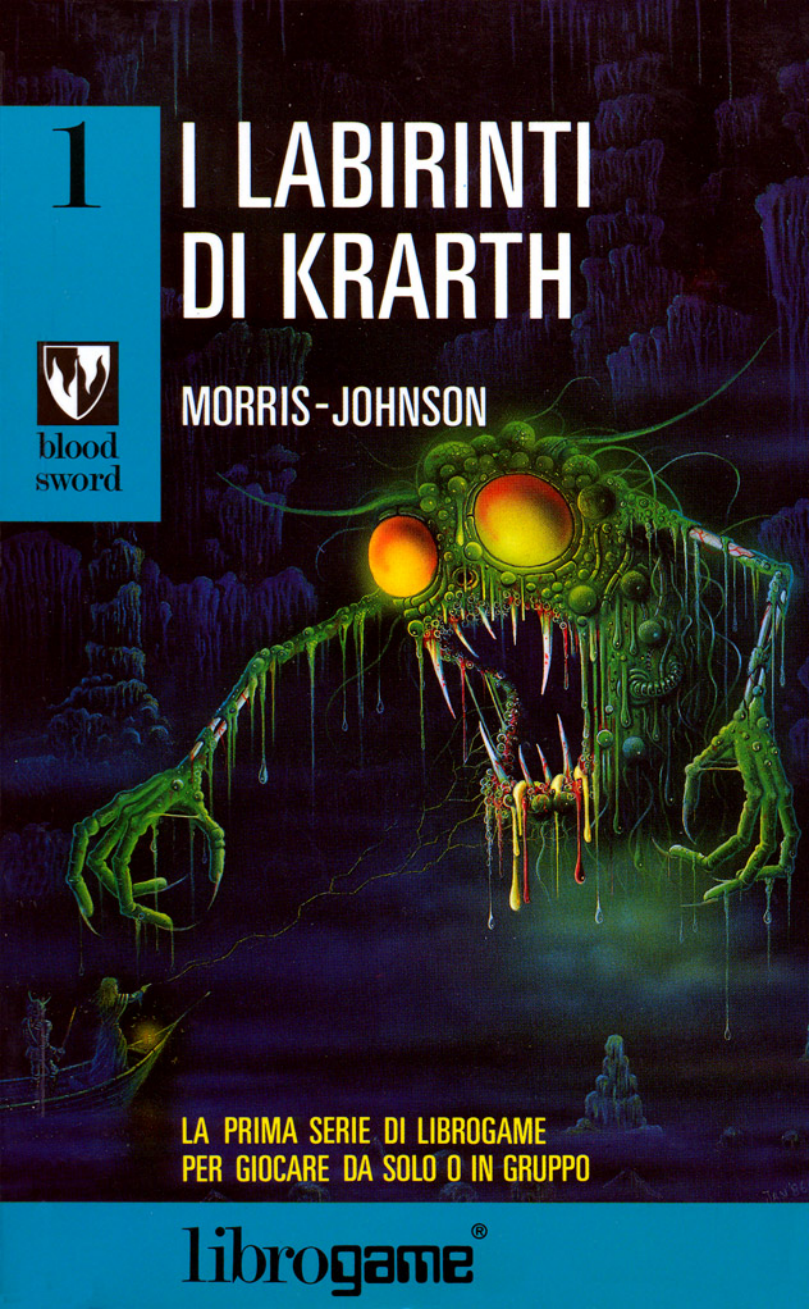
1

I LABIRINTI DI KRARTH

MORRIS - JOHNSON

blood sword



LA PRIMA SERIE DI LIBROGAME
PER GIOCARE DA SOLO O IN GRUPPO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

A Yve e Suzanne

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-261-7
Titolo originale: «Blood Sword - The Battlepits of Krarth»
Prima edizione 1987: Hodder and Stoughton
© 1987, Dave Morris e Oliver Johnson per il testo
© 1987, Hodder and Stoughton per le illustrazioni
© 1990, Edizioni E. L. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

I LABIRINTI DI KRARTH

MORRIS-JOHNSON

illustrato da Russ Nicholson
mappe di Geoff Wingate
tradotto da Fabiana Rovina

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

INTRODUZIONE

Il tuo mondo è un fantastico territorio incantato, dove è possibile incontrare molte creature soprannaturali e dove vivono diversi tipi di Avventurieri con delle specifiche caratteristiche: quelli che usano la spada e fanno affidamento sulla loro forza sono chiamati **Guerrieri**; quelli che praticano le arti magiche sono chiamati **Stregoni**; i **Saggi** sono dei monaci dediti allo studio, i quali tuttavia sanno usare l'asta da combattimento e l'arco, e praticano le arti marziali; ed infine ci sono i **Ladri**, che sono degli abili spadaccini ma soprattutto usano l'astuzia per raggiungere i loro scopi. Troverai la descrizione dettagliata di queste quattro categorie alla fine dell'*Introduzione*.

Per affrontare l'avventura nel Labirinto di Krarth puoi giocare da solo o mettere insieme una squadra di Avventurieri. Se giochi da solo devi scegliere quale genere di Avventuriero vuoi impersonare fra questi quattro: Guerriero - Stregone - Saggio - Ladro. Se scegli di giocare da solo la tua Classe sarà più alta di quella che avresti giocando in una squadra (in altre parole sarai più potente). Infatti un Avventuriero solitario è di ottava Classe.

Se la squadra è composta da due giocatori entrambi sono di quarta Classe, però devono essere di diversa categoria: ad esempio un giocatore potrebbe essere uno Stregone e l'altro un Guerriero. Così sarebbero molto forti nei combattimenti, ma anche nel fare incantesimi. Se invece la squadra è composta da tre

giocatori, tutti e tre sono di terza Classe; infine in una squadra di quattro giocatori, tutti sono di seconda Classe. Ricordati che i giocatori di una squadra *devono* appartenere a differenti categorie di Avventurieri.

Numero dei giocatori	*Composizione della squadra*
uno	un Avventuriero di ottava Classe
due	due Avventurieri di quarta Classe
tre	tre Avventurieri di terza Classe
quattro	quattro Avventurieri di seconda Classe

Leggi i prossimi paragrafi dedicati al Combattimento, alla Magia e alla Composizione delle Squadre, e poi decidi con quanti compagni vuoi giocare e a quale categoria di Avventuriero vuoi appartenere. Ogni giocatore deve leggere *solo* il paragrafo dedicato al genere d'Avventuriero che impersona.

TERMINOLOGIA

L'abbreviazione usata nel testo per indicare il lancio dei dadi è:

XD + Y.

Significa che il giocatore deve lanciare un numero X di Dadi (oppure un solo Dado X volte) e addizionare al punteggio ottenuto il numero Y.
Ad esempio,"2D + 3" significa: "lanciare due Dadi e sommare al risultato il numero tre". Se invece c'è

scritto: "1D - 1", significa "lanciare un Dado e sottrarre al risultato il numero uno".

CARATTERISTICHE

Ogni personaggio ha *quattro* caratteristiche.

Combattività: indica la capacità di lotta e di combattimento del personaggio.

Energia Mentale: è la resistenza del personaggio agli incantesimi e (nel caso di uno Stregone) è la sua capacità di fare incantesimi.

Intelligenza: è la prontezza di pensiero, l'abilità e la capacità di ragionamento di un personaggio.

Energia Vitale: è una particolare forza che rappresenta lo stato di salute dei personaggi; ogni volta che vengono feriti durante l'avventura devono sottrarre un determinato numero di punti dalla loro Energia Vitale, e quando un personaggio esaurisce questo punteggio cessa d'esistere.

COMBATTIMENTO

Ogni combattimento è diviso in *Tempi*, ognuno dei quali rappresenta circa dieci secondi di azione. Ogni

personaggio che prende parte allo scontro ha la possibilità di agire una volta durante ogni Tempo: può attaccare l'avversario, dire un incantesimo o fare quello che vuole. L'ordine d'azione dei personaggi è stabilito dal loro punteggio d'Intelligenza; quello che ha il punteggio più alto agisce per primo, poi segue quello con il punteggio immediatamente inferiore al primo e così via; i personaggi con un punteggio d'Intelligenza uguale agiranno insieme. Se un personaggio viene ucciso (punteggio d'Energia Vitale zero) prima del suo turno, non può più partecipare al combattimento!
Durante un combattimento ci sono varie possibilità d'azione, che possono essere impiegate in determinate circostanze. Ecco di seguito l'elenco delle azioni che un personaggio può scegliere di fare nelle varie circostanze:

Movimento
Questa azione ti permette di avvicinarti al nemico per combattere, o di muoverti verso un'uscita (se c'è). Se decidi di muoverti mentre l'avversario sta lottando con te, sarai automaticamente ferito (però se il tuo punteggio d'Intelligenza è maggiore del suo non vieni ferito). Quando tutti i giocatori di una squadra si sono *mossi* verso un'uscita, la squadra può *fuggire* all'inizio del prossimo Tempo.

Attacco
I personaggi devono *muoversi* prima di attaccare l'avversario (ci sono delle eccezioni a questa regola; qualche volta un disegno nel testo ti mostrerà che i tuoi avversari sono molto vicini, nel qual caso è possibile un attacco immediato).

Difesa
Non puoi attaccare l'avversario durante il Tempo in cui scegli di *difenderti*, ma in cambio diventa molto più difficile colpirti (come verrà spiegato più avanti).

Tiro a distanza
Questa possibilità d'azione è riservata ai Saggi e ai Ladri. Quando punti contro il tuo avversario una freccia non occorre che prima ti *muova*, poiché ovviamente le frecce sono armi a lungo raggio. Non puoi *tirare* contro un avversario se lui ti sta attaccando, devi aspettare che abbia concluso l'attacco.

Fuga
Qualche volta durante l'avventura hai la possibilità di *fuggire* da un combattimento. Tutti gli Avventurieri devono, prima di *fuggire*, *muoversi* verso l'uscita. Quando una squadra sceglie questa possibilità, tutti i suoi componenti devono agire insieme all'inizio del Tempo.

Incantesimo
Questa possibilità è riservata agli Stregoni e verrà spiegata nel paragrafo dedicato agli Stregoni.
Tra tutte le azioni elencate sopra, tu puoi sceglierne una per ogni Tempo (i Ladri hanno qualche volta la possibilità di sceglierne due; ti verrà spiegato come nel paragrafo riservato ai Ladri).
Le regole del combattimento sono semplici, ma richiedono qualche piccola spiegazione. Quando stai lottando contro un avversario (cioè quando hai scelto durante un Tempo l'azione di *attaccare*), devi lanciare due

Dadi. Se il punteggio ottenuto è uguale o minore a quello della tua Combattività, allora colpisci l'avversario. Per sapere il Danno che gli hai inflitto devi lanciare un Dado (o due se la tua Classe è alta) e sottrarre il punteggio ottenuto da quello di Energia Vitale dell'avversario. Se lui ha un punteggio di Protezione, devi sottrarlo dal punteggio che hai ottenuto ai Dadi: il risultato (se è maggiore di zero) lo devi togliere dal punteggio di Energia Vitale del tuo avversario.

Facciamo un esempio. Tu hai sette punti di Combattività, e quando colpisci procuri un Danno di un lancio di Dado; attacchi un avversario con sei punti di Combattività e con un Danno uguale al tuo. Tu hai il punteggio d'Intelligenza più alto del suo, così agisci per primo. Lanci due Dadi, e il punteggio che ottieni è tre (minore di quello della tua Combattività), così colpisci l'avversario. Poi lanci un Dado per vedere la quantità del Danno inflitto: ottieni un sei, ma il tuo avversario ha due punti di Protezione, così devi sottrarre solo quattro punti dalla sua Energia Vitale. Se l'avversario è ancora vivo (la sua Energia Vitale non si è azzerata) ti attacca: lancia due Dadi totalizzando sei punti, che risultano essere uguali al suo punteggio di Combattività. Così anche lui ti ha colpito. Poi lancia un Dado per determinare il Danno e ottiene uno; ma il tuo punteggio di Protezione è due, e quindi non perdi nessun punto d'Energia Vitale. Il combattimento continua...

Bisogna considerare altri due fattori: se scegli la possibilità di *difesa*, il tuo avversario deve lanciare tre

Dadi e ottenere un punteggio uguale o minore a quello della sua Combattività se vuole colpirti. Tu non puoi colpire, durante il Tempo in cui hai scelto di *difenderti.* L'altro problema riguarda la possibilità di *movimento*: quando il tuo punteggio d'Intelligenza è più alto di quello del tuo avversario, puoi agire prima di lui e non ci sono problemi. Se invece scegli la possibilità di *movimento* dopo essere stato già attaccato da un avversario durante un Tempo, quello immediatamente ti attacca una seconda volta e ti colpisce *automaticamente.* Per questa ragione è meglio sbarazzarsi di un avversario, prima di muoversi per attaccarne un altro.

ARMATURA

Durante l'avventura indossi un'armatura che non solo ti protegge nei combattimenti, ma anche determina la tua Protezione. Se sei un Guerriero la tua Protezione è 3, mentre se appartieni a una delle altre tre categorie di Avventurieri è 2. Durante un combattimento l'armatura ti protegge dai colpi. Ad esempio se un avversario ti infligge un Danno di 2D + 1, che equivale a tredici punti, se non indossi l'armatura questo numero viene interamente sottratto dalla tua Energia Vitale. Se invece la indossi e ad esempio la tua Protezione è 2, devi diminuire la tua Energia Vitale solo di undici punti. Non puoi indossare più di un'armatura alla volta. Se perdi la tua, e durante l'avventura trovi due pettorali di Protezione 2, puoi indossare solo un pettorale.

ARMI

Se perdi la tua arma, devi sottrarre dalla tua Combattività e dal lancio di Danno due punti, fino a quando non ne trovi un'altra. Ad esempio un Guerriero di ottava Classe normalmente ha nove punti di Combattività e infligge un Danno di 3D + 1 ad ogni colpo andato a segno. Se perde la sua spada, la sua Combattività diventa di sette punti e il Danno è 3D - 1.

POSSIBILITÀ SPECIALI

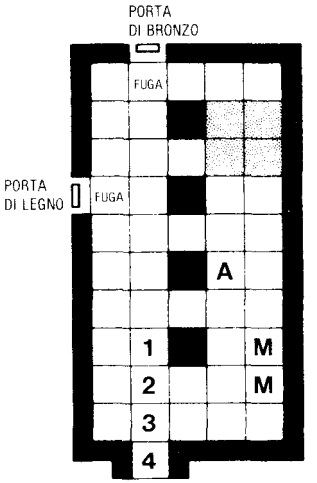
Se c'è un solo giocatore, l'avventura funziona come un normale librogame. Se invece giochi in una squadra composta da due o più giocatori, uno di voi deve essere il "lettore" e leggere i paragrafi del libro durante il gioco. Naturalmente il testo è tutto in seconda persona singolare: "tu vai...", "se decidi...", "ti accorgi..." ecc., ma se si gioca in squadra bisognerà leggere: "voi andate...", "se decidete...", "vi accorgete..." ecc.
Bisogna inoltre tener conto che durante l'avventura ci sono alcune possibilità riservate solo ad una specifica categoria d'Avventuriero. Ad esempio: "Se c'è un Ladro nella tua squadra, vai..." In questo caso *solo* il giocatore appartenente a questo genere d'Avventurieri può andare al paragrafo indicato. Di solito il giocatore legge questo paragrafo anche agli altri, ma ci sono alcune parti di esso scritte tra parentesi quadra che, se

lo desidera, può evitare di leggere ad alta voce. Nel caso in cui due tipi d'Avventurieri abbiano la possibilità di agire contemporaneamente (ad esempio il Saggio vuole parlare con un demone, mentre il Ladro vuole colpirlo con una freccia), devono lanciare un Dado: chi totalizza il punteggio più alto decide cosa fare. Quando l'Avventuriero chiamato specificatamente in causa ha finito di leggere i suoi paragrafi, restituisce il libro al "lettore".

SCONTRI

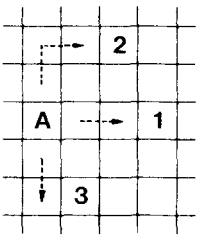
I giocatori devono specificare in ogni combattimento l'ordine di scontro. Il sistema migliore è quello di preparare due, tre o quattro cartellini con sopra scritto "primo giocatore", "secondo giocatore", ecc. L'ordine di scontro può essere cambiato in ogni momento, ma non durante il combattimento. Ovviamente se il giocatore gioca da solo l'ordine di scontro non ha importanza, ma in una squadra è veramente importante. Generalmente (ma non sempre!) il primo giocatore può attaccare di sorpresa e avere più vantaggi. Se i giocatori non sono d'accordo con un ordine di scontro devono seguire quello indicato dalle regole del gioco: Guerriero, Saggio, Stregone, Ladro. Gli scontri (ad esempio i combattimenti) avvengono in una stanza, in un corridoio o dove

vuoi, ma sempre con una tattica predisposta. Il disegno qui sotto ti mostra un esempio.



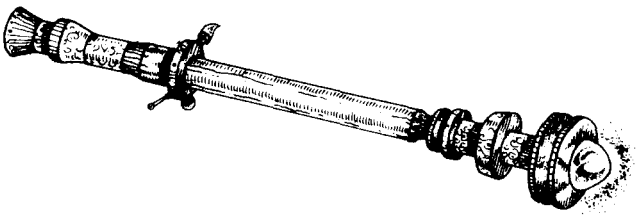
I numeri indicano la posizione degli Avventurieri quando inizia il combattimento. Le A indicano la posizione degli avversari. È possibile *attaccare* un avversario solo quando è nella casella adiacente, ma *non* in diagonale, e non ci si può *muovere* in una casella già occupata da un altro giocatore o da un avversario. Quando muore qualcuno, si rimuove il "cadavere" dal disegno; in altre parole si può camminare o stare sulla casella del nemico morto. Non puoi *muoverti* se non ci sono caselle, né puoi andare su quelle nere (che indicano ostacoli insormontabili, come ad esempio un pilastro). Gli avversari possono *muoversi* su quelle ombreggiate, ma i giocatori non

possono farlo. Nel disegno di questa pagina, per esempio, le caselle ombreggiate indicano un pavimento infuocato al quale gli avversari sono immuni.
A meno che non sia indicato diversamente, l'avversario *si muoverà* verso l'Avventuriero più vicino. Per sapere qual è bisogna contare il numero di caselle che l'avversario deve percorrere (in linea diretta, non in diagonale) per arrivare alla posizione d'attacco. Nel diagramma seguente l'Avventuriero 1 è più vicino all'avversario dell'Avventuriero 2, e alla stessa distanza dell'Avventuriero 3. Se più Avventurieri si trovano alla stessa distanza devono lanciare i Dadi per vedere contro chi si dirigerà l'avversario. Chi totalizza il punteggio minore è il prescelto! Gli Avventurieri devono lanciare i Dadi anche quando il loro avversario è adiacente a più di uno.



Prima d'iniziare l'avventura prepara alcuni cartellini che rappresentano gli Avventurieri e gli avversari. Non te ne occorrono molti, perché non incontrerai mai più di tre o quattro avversari per volta.

Prendi sempre nota del punteggio di Energia Vitale degli avversari, quando *fuggi*: può capitare che tu incontri di nuovo gli stessi avversari, e allora sarà necessario sapere quanti punti di Danno hai già inflitto loro.



OGGETTI

Sul Foglio d'Identità puoi scrivere un massimo di dieci oggetti. Se ne possiedi dieci e trovi un altro oggetto che vuoi prendere, devi abbandonare uno di quelli che avevi precedentemente per fare spazio al nuovo oggetto nello zaino. Le sei frecce che (come massimo) sono contenute nella faretra dei Saggi e dei Ladri contano, tutte assieme, come un oggetto. La tua borsa di denaro può contenere al massimo cento monete, ma sia vuota che piena è considerata un unico oggetto.

INCANTESIMI

Le arti magiche sono praticate dagli Stregoni e un po' dai Saggi. Questo argomento verrà spiegato nei para-

grafi dedicati agli Stregoni e ai Saggi, ma c'è qualcosa che deve essere noto a tutti gli Avventurieri.
Ci sono due tipi di incantesimi. Quelli DISTRUTTIVI, ai quali il bersaglio non può sfuggire, e che infliggono comunque dei punti di Danno! Devi sottrarre dal tuo punteggio di Energia Vitale quello procurato dall'incantesimo (meno la Protezione). Agli altri, chiamati MENTALI, si può resistere. Per farlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio minore o uguale a quello della tua Energia Mentale.
Nel testo sarà sempre specificato di quale incantesimo si tratta.

PUNTI D'ESPERIENZA

Questo punteggio rappresenta il potere del giocatore. Se esci vittorioso dal Labirinto di Krarth guadagnerai un numero di punti d'esperienza da dividere in parti uguali fra tutti i giocatori della tua squadra. Nello stesso modo durante l'avventura potrai guadagnare o anche perdere punti d'esperienza. Alla fine del gioco il totale dei tuoi punti d'esperienza ti permetterà, se

saranno sufficienti, di aumentare la tua Classe. I punti d'esperienza necessari per ogni livello sono i seguenti:

Classe	*Punti d'esperienza*
prima	meno di 250
seconda	250 - 499
terza	500 - 749
quarta	750 - 999
quinta	1000 - 1249
sesta	1250 - 1499
settima	1500 - 1749
ottava	1750 - 1999
nona	2000 - 2249
decima	2250 - 2499
undicesima	2500 - 2749
dodicesima	2750 - 2999
tredicesima	3000 - 3249

Inizi l'avventura con il punteggio più basso richiesto per la tua Classe. Se giochi da solo (ottava Classe) e ricevi mille punti d'esperienza, per esempio, passerai alla dodicesima Classe. Se invece giochi in una squadra di quattro giocatori di seconda Classe, e vi dividete i mille punti in quattro, ognuno di voi diventerà di terza Classe. Se vinci ricordati di scrivere sul Foglio d'Identità quanti punti d'esperienza hai ricevuto: ti serviranno per un'altra avventura di "Blood Sword".

LA MORTE

Se giochi da solo e sei ucciso (punti zero di Energia Vitale), devi iniziare di nuovo l'avventura. Se giochi

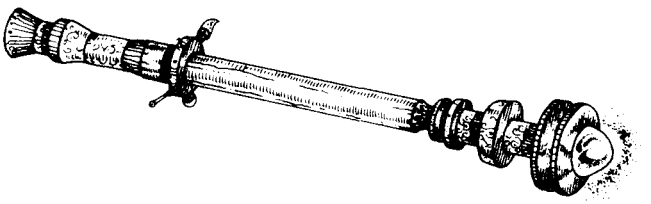
in una squadra e un giocatore viene ucciso, gli altri continuano l'avventura. La squadra ora ha meno componenti, ma può ancora vincere. Il giocatore ucciso può, se vuole, lanciare i Dadi per gli avversari o cambiare la loro strategia (senza però inventarsi dei poteri diversi da quelli descritti nel testo). Essere uccisi può anche risultare divertente: anche senza partecipare direttamente al gioco, si può rendere la vita difficile ai propri ex-compagni!

L'UOMO-SQUADRA

Il numero degli Avventurieri di una squadra coincide normalmente con quello dei giocatori, in modo che ognuno dei partecipanti possa identificarsi con un singolo personaggio.
Tuttavia un esperto di "Blood Sword" può decidere di giocare come uomo-squadra: in altre parole può decidere di giocare da solo ma interpretando contemporaneamente quattro personaggi. Ovviamente i personaggi saranno sempre di seconda Classe, non è possibile avere una squadra con quattro Avventurieri di ottava Classe!

PARTE SPECIALE

Questa parte contiene i paragrafi in cui sono descritte le regole del gioco per ogni categoria di Avventurieri. Devi leggere solo il paragrafo che riguarda il tuo tipo; se invece decidi di giocare come uomo-squadra puoi leggerli tutti.



GUERRIERO

Sei un maestro dell'arte del combattimento. Il tuo punteggio di Combattività è il più alto fra tutti quelli degli Avventurieri della tua Classe, e il Danno che infliggi, quando colpisci, è molto grande. Inoltre hai anche la Protezione più alta di tutti. Questi vantaggi ti danno maggiori possibilità di vincere nei combattimenti, ma non possono aiutarti sempre durante l'avventura. Ad esempio non hai la furbizia dei Ladri, né conosci gli incantesimi. Essendo un Guerriero segui gli insegnamenti dei tuoi antenati, così durante tutte le avventure devi comportarti in modo adatto al tuo personaggio e non

commettere atti disonorevoli o di codardia. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 8	Danno:1D + 1
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 12	
Terza Classe	Combattività: 8	Danno: 1D + 2
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 18	
Quarta Classe	Combattività: 8	Danno: 2D
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 24	
Quinta Classe	Combattività: 8	Danno: 2D + 1
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 30	
Sesta Classe	Combattività: 8	Danno: 2D + 2
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 36	
Settima Classe	Combattività: 8	Danno: 3D
	Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 42	
Ottava Classe	Combattività: 9	Danno: 3D + 1
	Energia Mentale: 7	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 48	

Compila il Foglio d'Identità con le caratteristiche della tua Classe.
Inoltre aggiungi questi oggetti:

spada
corazza (Protezione 3)
borsa del denaro

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se appartieni alla seconda Classe, quindici pezzi se appartieni alla terza Classe è così via, fino a quaranta pezzi d'oro se sei dell'ottava Classe. Ricordati che la borsa del denaro conta come un unico oggetto.

FOGLIO DI IDENTITÀ - GUERRIERO

NOME _____

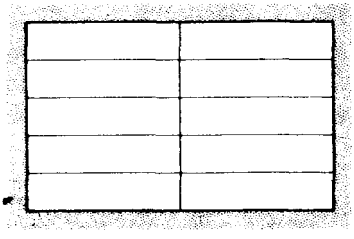
CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza_____

Energia Vitale ____

OGGETTI



LADRO

Alcuni Avventurieri sono onesti, altri come te non hanno questa qualità. Tu sei un truffatore, e vivi grazie ai tuoi trucchi: la tua migliore qualità è la furbizia, e grazie ad essa riesci a vincere nei combattimenti. Tutti quelli che per qualche motivo trattano con te devono stare molto attenti. Le tue caratteristiche sono:

Seconda Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 12	Danno: 1D Intelligenza: 8
Terza Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 6 Energia Vitale: 18	Danno: 1D + 1 Intelligenza: 8
Quarta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 24	Danno: 1D + 2 Intelligenza: 8
Quinta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 30	Danno: 2D Intelligenza: 8
Sesta Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 36	Danno: 2D + 1 Intelligenza: 8
Settima Classe	Combattività: 7 Energia Mentale: 7 Energia Vitale: 42	Danno: 2D + 2 Intelligenza: 8

Ottava Classe	Combattività: 8	Danno: 3D
	Energia Mentale: 7	Intelligenza: 9
	Energia Vitale: 48	

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Scrivi anche questi cinque oggetti:

spada
corpetto di cuoio (Protezione 2)
borsa del denaro
arco
sei frecce

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei della seconda Classe, quindici se sei della terza Classe e così via fino a quaranta pezzi d'oro se sei dell'ottava Classe. Ricordati che la borsa del denaro e le sei frecce contano come un oggetto ciascuno. Quando usi le frecce devi cancellarle dal Foglio d'Identità.
Le tue qualità speciali:

Destrezza
Sei molto abile ad evitare gli attacchi: quando un avversario ti attacca, deve lanciare 2D + 1 invece dei soliti 2D.

Arte del tiro con l'arco
Sei molto bravo a lanciare le frecce durante i combattimenti: puoi farlo anche senza essere nella casella adiacente a quella del tuo avversario. Per farlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore a quello della tua Combattività. Le frecce infliggono

un Danno di 1D alla Energia Vitale (meno la Protezione) del tuo bersaglio.

Velocità di pensiero
Usi questa qualità in ogni combattimento, per poter agire due volte in un Tempo: la prima azione la fai quando tocca a te; la seconda alla fine del Tempo, quando nessun altro ha la possibilità d'agire.

FOGLIO DI IDENTITÀ - LADRO

NOME _____

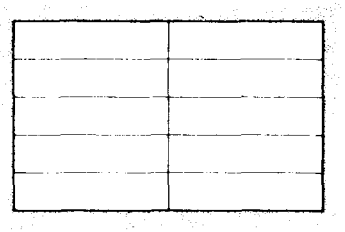
CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale ____

OGGETTI



SAGGIO

Sei cresciuto nel Monastero dell'Illuminazione, sull'isola di Kaxos, dove hai studiato la Mistica Via, una serie di discipline mentali. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 7	Danno: 1D
	Energia Mentale: 7	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 10	
Terza Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 1
	Energia Mentale: 7	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 15	
Quarta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 20	
Quinta Classe	Combattività: 7	Danno: 2D
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 25	
Sesta Classe	Combattività: 7	Danno: 2D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 30	
Settima Classe	Combattività: 7	Danno: 2D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 35	

Ottava Classe	Combattività: 8	Danno: 3D
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 40	

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Scrivi anche questi cinque oggetti:

asta di legno
cotta di maglia (Protezione 2)
borsa del denaro
arco
sei frecce

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei di seconda Classe, quindici se sei di terza Classe e così via fino a quaranta se sei dell'ottava Classe. La borsa conta come un oggetto, e così pure le frecce nel loro insieme. Ricordati di cancellare le frecce quando le usi.
Le tue qualità speciali:

L'arte del tiro con l'arco
Sei molto abile a lanciare le frecce durante il combattimento: non devi essere nella casella adiacente al tuo avversario per farlo. Tirare una freccia è come attaccare l'avversario, e per colpirlo devi lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore alla tua Combattività. Ogni freccia infligge un Danno di 1D alla Energia Vitale del tuo bersaglio.

La tecnica dell'asta
Sei un esperto nell'attaccare gli avversari con l'asta da combattimento, e quando lo fai devi lanciare 3D e

ottenere un punteggio uguale o minore alla tua Combattività. Indubbiamente è una tecnica molto difficile, ma se colpisci l'avversario gli infliggi un Danno di 1D, e lui deve stare fermo fino alla fine del prossimo Tempo.

L'arte guaritrice

Puoi usare questa tua abilità mentale quando vuoi, però non durante i combattimenti. Prima di fare una guarigione decidi quanti punti di Energia Vitale vuoi usare e fai la sottrazione; poi lancia 1D - 2 e moltiplica il risultato ottenuto per il numero di punti che hai sottratto. Il risultato è l'Energia Guaritrice (in forma di Energia Vitale) che sei in grado di usare. Questi punti si esauriscono quando li distribuisci fra i giocatori, che li sommano a quelli della loro Energia Vitale. Per esempio Alfric è un Saggio che ha deciso di impiegare cinque punti della sua Energia Vitale per una guarigione. Egli lancia 1D - 2 e moltiplica il risultato per cinque ottenendo, per esempio, dieci punti. Può distribuire questi punti fra i suoi compagni o tenerseli per sé.
Se ottieni con il lancio di 1D - 2 un risultato negativo, il tuo potere guaritore non ha effetto.

Altri poteri mentali

Gli altri poteri mentali che possiedi ti verranno spiegati nel corso dell'avventura. I loro nomi sono:

ESP: l'abilità di percepire i pensieri degli altri.

Vista Paranormale: il potere di vedere attraverso l'acqua e la nebbia.

Levitazione: l'abilità di vincere la forza di gravità.

Esorcismo: la facoltà di far svanire i fantasmi e tutti gli spiriti sostenuti da una energia paranormale.

FOGLIO DI IDENTITÀ - SAGGIO

NOME _____

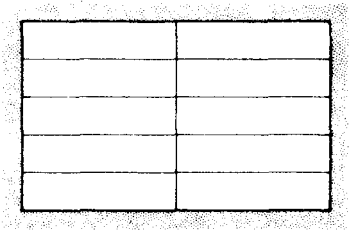
CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale _____

OGGETTI



STREGONE

Non sai usare molto bene la spada, ma in compenso conosci le arti magiche. Le caratteristiche delle tue Classi sono:

Seconda Classe	Combattività: 6	Danno: 1D - 1
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 10	
Terza Classe	Combattività: 6	Danno: 1D
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 6
	Energia Vitale: 15	
Quarta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 20	
Quinta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 2
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 25	
Sesta Classe	Combattività: 7	Danno: 1D + 3
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 30	
Settima Classe	Combattività: 7	Danno: 2D + 1
	Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 35	

Ottava Classe	Combattività: 7	Danno: 2D + 2
	Energia Mentale: 9	Intelligenza: 7
	Energia Vitale: 40	

Compila il Foglio d'Identità con le tue caratteristiche. Scrivi anche questi tre oggetti:

spada
armatura d'argento (Protezione 2)
borsa del denaro

La borsa contiene dieci pezzi d'oro se sei della seconda Classe, quindici se sei della terza Classe e così via fino a quaranta pezzi d'oro se sei dell'ottava Classe. La borsa di denaro conta come un oggetto. La tua qualità principale è quella di fare incantesimi, ed è molto temibile perché hai il potere di distruggere il tuo avversario.
La procedura per fare un incantesimo è un po' complicata, così devi leggere attentamente le seguenti regole:

1. Prima di fare un incantesimo devi richiamarlo alla mente: se lo fai durante un combattimento impieghi un Tempo. Puoi richiamarlo alla mente in qualsiasi momento, in modo da essere pronto quando incontri un nemico, o dirlo subito.
Tuttavia tenere in mente un incantesimo riduce temporaneamente la tua Energia Mentale di un punto, finché non lo dici. Se tieni in mente parecchi incantesimi nello stesso momento, la tua Energia Mentale si indebolisce e diventi più vulnerabile.

2. Per pronunciare un incantesimo hai bisogno di un intero Tempo. Inoltre non è detto che funzioni: per

avere successo devi lanciare 2D ed ottenere un punteggio uguale o minore a quello della tua Energia Mentale. Attenzione: devi sommare, al risultato ottenuto con il lancio dei dadi, il numero che indica il livello di difficoltà di un incantesimo. Se fallisci puoi tentare di nuovo, e in questo caso la cosa è più facile perché devi lanciare 2D - 1, sempre aggiungendo il livello di difficoltà dell'incantesimo. Se fallisci di nuovo devi lanciare 2D - 2, più il livello di difficoltà dell'incantesimo. Se il processo si interrompe (per esempio se sei attaccato) poi devi ricominciare da capo.

Facciamo un esempio. Ragnarok è uno Stregone con nove punti di Energia Mentale. Egli ha pronti in mente due incantesimi, così la sua Energia Mentale è ridotta a sette. Incontra dei fantasmi e decide di usare contro di loro l'incantesimo della Luce, che ha un livello di difficoltà di quattro. Durante il primo Tempo lancia 2D e somma quattro al punteggio ottenuto. Fallisce, perché il numero ottenuto è maggiore della sua Energia Mentale, così rilancia 2D - 1 + 4. Fallisce di nuovo, però tenta ancora con 2D - 2 + 4. Questa volta riesce, e i fantasmi svaniscono.

Gli incantesimi di combattimento sono i seguenti:

Gas Vulcanico: *Livello di difficoltà 1*
Tutti i nemici devono sottrarre dal punteggio della loro Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 1D. Questo incantesimo è distruttivo, non si può resi-

stergli. La Protezione del nemico può essere sottratta al risultato del lancio del dado.

Tormento: *Livello di difficoltà 1*
È un incantesimo mentale che agisce su un unico avversario. Se l'avversario non resiste, nei quattro Tempi successivi deve lanciare 3D per portare il suo attacco.

Fuoco Bianco: *Livello di difficoltà 1*
È un incantesimo distruttivo: l'avversario deve sottrarre dal punteggio della sua Energia Vitale 2D + 2 (meno la Protezione).

La Spada: *Livello di difficoltà 2*
È un incantesimo distruttivo: agisce contro un unico avversario che perde 3D + 3 di Energia Vitale (meno la Protezione).

Occhio di Tigre: *Livello di difficoltà 2*
Quando reciti questo incantesimo puoi aumentare il tuo punteggio di Combattività e quello di Danno di 2 punti, oppure entrambi i punteggi di 1, ma per tutta la squadra.

Liberazione: *Livello di difficoltà 2*
Questo incantesimo teletrasporta all'uscita il giocatore che lo dice durante un combattimento .

La Morte: *Livello di difficoltà 3*
Se i tuoi nemici non resistono a questo incantesimo mentale, devono sottrarre dal loro punteggio di Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di due Dadi. La Protezione non protegge.

L'Incantesimo del Vampiro: *Livello di difficoltà 3*
Questo incantesimo agisce su un unico nemico, che deve sottrarre dal suo punteggio di Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 4D, mentre tu aumenti il tuo punteggio di Energia Mentale della metà di quanto ha perso lui.

La Luce: *Livello di difficoltà 4*
Questo è un incantesimo molto potente ed infligge a tutti gli avversari colpiti un Danno di 2D + 2 (meno la Protezione).

Il Terribile Tocco: *Livello di difficoltà 4*
Questo è l'unico incantesimo che deve essere detto nella casella adiacente alla vittima scelta: agisce su un unico avversario, diminuendo il suo punteggio di Energia Vitale del numero ottenuto con il lancio di 7 Dadi. Se l'avversario resiste, deve *comunque* sottrarre dal punteggio della sua Energia Vitale il numero ottenuto con il lancio di 2 Dadi. La Protezione non protegge.

La Freccia di Nemesi: *Livello di difficoltà 5*
È l'incantesimo più potente di tutti: la vittima perde 7D + 7 di Energia Vitale (meno la Protezione).

L'Incantesimo dell'Asservimento: *Livello di difficoltà 5*
Questo incantesimo agisce sulla volontà di un unico nemico: egli obbedisce a tutti i tuoi comandi, però se gli ordini di combattere devi lanciare un Dado. Attenzione, perché se ottieni un 6 egli ti attacca.

Esistono anche degli incantesimi pacifici, come ad esempio quello per chiamare un *Faltyn*, una creatura immateriale che in alcune circostanze può aiutarti; la *Predizione* che ti permette di vedere il futuro o il passato; e il *Rivelatore d'Incantesimi* che ti informa se vicino a te c'è qualcuno o qualcosa con un potere magico. Quando reciti questo tipo d'incantesimi non devi lanciare i Dadi.

FOGLIO DI IDENTITÀ - STREGONE

NOME _____

CLASSE _____

Combattività _____ Danno _____

Energia Mentale ___ Intelligenza _____

Energia Vitale _____

OGGETTI

1

Finalmente, dopo aver camminato tutto il giorno, vedi le colonne di fumo alte centinaia di metri che salgono dalla piana di Krarth. Il cielo è azzurro e limpido. Un leggero vento soffia tra l'erba umida della palude e muove lentamente l'acqua fangosa delle pozze. La monotonia del paesaggio è rotta da un salice, cresciuto per caso fra le pozze melmose e gli stagni opachi di cui questo luogo abbonda.

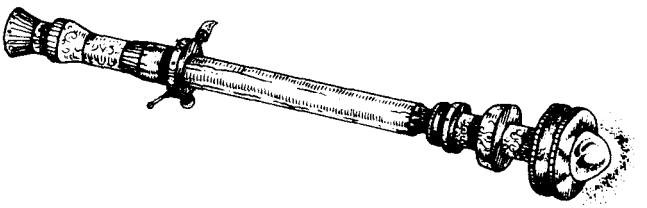
Di fronte a te in lontananza appare la nera fortezza dove regna Mago Kalugen. Speri di arrivare alle porte prima che cada la notte, ma un'enorme folla di contadini e mercanti si accalca attorno alla fortezza impedendoti di camminare. Faticosamente riesci a farti largo e ti dirigi verso la fortezza. Sai fin troppo bene che hai solo 12 ore di tempo per trovare un padrino tra i Maghi di Krarth, in modo da poter partecipare alla gara che si svolgerà domani nel Labirinto della fortezza. Fama e onori andranno agli Avventurieri - e ai loro padrini - che usciranno dal labirinto sotterraneo con l'Emblema della Vittoria. Se non trovi un mago disposto a farti da padrino dovrai aspettare un lungo anno per la prossima contesa. Un anno durante il quale l'acqua della palude salirà sommergendo il paese e le strade sopraelevate che conducono alla fortezza, rendendo così la fortezza di Kalugen inespugnabile. In questo caso nessuno potrà entrare o uscire eccetto i maghi sui loro tappeti volanti, e gli abitanti a metà dell'anno, per seminare campi con i cereali e il riso prima che giungano i rigidi mesi invernali. Vinci la paura e passi sotto i massicci blocchi di pietra grigia della porta, le cui inferriate si aprono come fauci di un

dio affamato. Le strade sono adorne delle bandiere dei maghi. Ti guardi attorno e pensi ironicamente a questo tetro luogo, che solo una settimana all'anno risplende di colori mentre i banditori gridano le glorie dei loro capi. Nella piazza centrale vedi una tenda, dove gli assistenti dei maghi registrano i nomi dei combattenti scelti per la gara di domani. Ogni eroe, o gruppo di eroi, deve possedere lo stendardo del suo padrino per partecipare alla contesa del Labirinto. Ti accorgi, guardando gli assistenti fuori dalla tenda, che sono rimasti solo tre stendardi. Tre assistenti hanno in mano gli stendardi, tre maghi cercano i loro campioni. Gli assistenti ti guardano con sarcasmo: nel corso degli anni devono aver assunto dozzine di valorosi Avventurieri per i loro padroni, ma quanti di questi Avventurieri sono scesi nel Labirinto senza più uscirne? Li guardi con aria minacciosa, ma quelli continuano a ghignare: sanno che devi scegliere uno stendardo. Un mercante ubriaco, coperto da una sudicia pelliccia, ti osserva mentre ti dibatti nel dubbio della scelta. Se ignori il mercante ubriaco e ti dirigi verso la tenda, vai al **452**. Se vuoi parlare con il mercante, vai al **69**. Se c'è un Ladro nella tua squadra che desidera agire, vai al **58**. Se un Saggio vuole tentare qualcosa, vai al **18**. Se invece uno Stregone desidera fare qualcosa, vai al **398**.

2

Guardi con disgusto i cadaveri grigi e gonfi, dai quali cola un liquido rivoltante di colore giallastro che macchia in maniera disgustosa il suolo. Sulle mani di uno

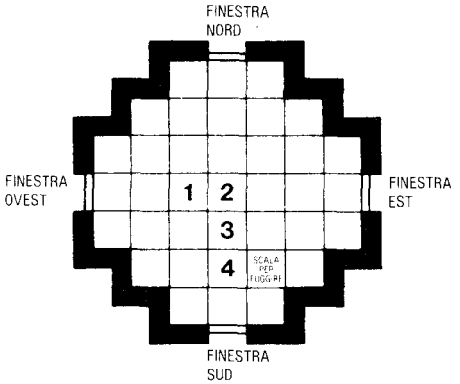
dei morti noti un anello di rubini che puoi prendere, se lo desideri (assicurati che *solo* un giocatore della squadra registri l'anello sul suo Foglio d'Identità). Uno degli specchi rimane intatto. Dietro non ci sono cadaveri, ma quando ti avvicini per ispezionarlo capisci che nasconde una porta segreta. Se vuoi esaminare lo specchio e vedere cosa nasconde, vai al **379**. Se invece vuoi continuare fino alla fine del corridoio per raggiungere la doppia porta di bronzo, vai al **456**.



3

Sali fino al punto più alto della Torre Blu.
Un vento freddo sibila attraverso le finestre, e all'improvviso sul davanzale appare una mano guantata di nero e subito dopo il viso mascherato di un Assassino. Gli Assassini, da cui sei fuggito, hanno scalato il muro esterno della Torre perché vogliono ucciderti! Tutti quelli che non sono morti nel combattimento alla base della Torre ora corrono il pericolo di essere ammazzati. Gli Assassini feriti sono guariti grazie alle misteriose erbe magiche della loro società segreta, e hanno recuperato così cinque punti di Energia Vitale. Posi-

zionali alle finestre, il primo alla finestra a nord, il secondo (se c'è un altro sopravvissuto) alla finestra ad est, e così via.



Assassino

Combattività: 7 Danno: 1D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Energia Vitale : 5

Durante i Tempi in cui non è adiacente ad un avversario, ogni Assassino lancerà uno Shuriken. Questo è uguale al tiro con l'arco di un Saggio o di un Ladro, e richiede il lancio di 2D per ottenere un punteggio uguale o minore a quello di Combattività. Ogni Shuriken che colpisce infligge un danno di 1D - 1 (meno la Protezione). L'ordine di preferenza degli Assassini per il lancio degli Shuriken è: Stregone - Saggio - Ladro - Guerriero. Se scappi per la scala, vai al **513**. Se invece uccidi tutti gli Assassini, vai al **226**.

4

Scarichi il Potere della Mazza contro il muro, ma non è sufficiente per aprire un varco. Infatti ci vogliono tre cariche magiche per aprirlo. Se non possiedi due cariche magiche di riserva cancella la spada dal Foglio d'Identità, poiché solo se la lasci qui puoi procedere lungo il corridoio. Quando hai deciso come risolvere il problema, rinunciando alla spada, o consumando le due cariche magiche della Mazza del Potere, vai al **503**.

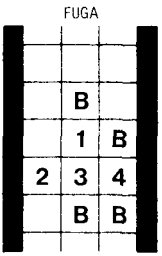
5

Scivoli tra le rocce come un fantasma, e l'ambiente intorno ti fa rabbrividire. Ti sembra di affondare in un catrame fitto e freddo. Finalmente l'incantesimo di Klef ti porta al più basso livello del Labirinto: sbuchi da un foro in un soffitto di pietra, e cadi sui rozzi gradini di una scala mentre l'aria intorno a te ti avvolge con un soffocante e umido calore.

Vai al **356**.

6

Alzi la grata e salti giù, sorprendendo i Barbari che impugnano subito le loro asce, ma grazie alla sorpresa hai diritto ad una mossa prima che inizi il combattimento.



Barbari

Combattività: 8			Danno: 1D + 2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 7	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	12	*terzo*	12
	secondo	12	*quarto*	12

Se fuggi lungo il corridoio, vai al **43**. Se invece sconfiggi i Barbari, vai al **191**.

7

(LADRO) Una voce imperiosa risuona sopra il rumore metallico delle spade e gli urli della folla. Una maestosa figura vestita di rosso fende la folla tumultuosa che si divide e sparisce. La guardia ferita abbassa la spada. "Mio Signore" dice, "ero quasi riuscito ad ar-

restare questo Ladro". "Stai zitto" comanda l'uomo vestito di rosso, "stavi per morire, miserabile. Se fossi al mio servizio ti darei da mangiare ai rettili volanti. Vattene!" L'uomo vestito di rosso viene verso di te mentre la guardia, impallidita dal terrore, abbassa il capo e se ne va. L'uomo ti sorride freddamente. "La tua discreta tecnica nel tirare di spada mi fa essere generoso, e dimenticare che sei un Ladro".

Vai al **397**.

8

Ti guardi attorno. In fondo alla caverna puoi vedere la fine del tunnel che conduce al Labirinto, dove intravedi una debole luce. La sponda di questo laghetto è coperta da mucchi di pietre che sembrano tombe, e alla luce della torcia puoi vedere anche un grande blocco di ghiaccio opaco. Dietro al blocco, alcune candele rosse rituali illuminano un altare di bronzo, sistemato contro una delle pareti della caverna. Alcuni bracieri ardono dall'altra parte dell'altare. Ora hai numerose possibilità. Puoi esplorare uno dei mucchi rimuovendo alcune pietre; se appartieni ad una squadra decidi chi fa quest'azione e poi vai al **42**. Puoi avvicinarti all'altare (vai al **71**). Altrimenti puoi indagare sul blocco di ghiaccio (vai al **334**) o lasciare la caverna attraverso il tunnel (vai al **279**).

9

(SAGGIO)[*La pozione verde guarisce, quella nera è saliva di chimera, un veleno che agisce in ritardo, ed*

il liquido effervescente è l'antidoto di quest'ultima. La pozione densa è mortale. Non puoi identificare il liquido incolore.]

Vai al **103**.

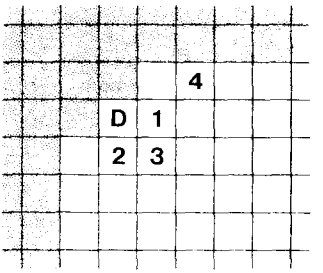
10

È gravemente offeso. L'alta figura rossa si alza dalla sua sedia, sembra quasi distendersi più che alzarsi in piedi. Le sue forti e nello stesso tempo sottili dita si aggrappano al bordo del tavolo. "Sono realmente sorpreso!" dice a denti stretti. "Hai avuto come insegnante niente meno che il Gran Maestro Klef. Io sono l'indiscussa autorità del gioco della Spirale d'Oro. Ho battuto il Mago Tor - il vero Mago Tor - nel campionato a dieci squadre. Tu non puoi capire! Sebbene io sia disgustato non ti ucciderò: ti manderò al più basso livello del Labirinto". Solleva la mano, dalla quale si diffonde una rete di freddissime fiamme che avvolgono il tuo corpo. Sei preso dal panico mentre la rete di fuoco ti stringe, perdi due punti di Energia Vitale (l'armatura non ti protegge). Poi, se sei ancora vivo, inizi a sprofondare...

Vai al **5**.

11

Non appena inizi a concentrarti l'Uomo Dirge ti lancia uno sguardo di sfiducia. "Cosa succede?" esclama lanciandosi all'attacco.



L'Uomo Dirge

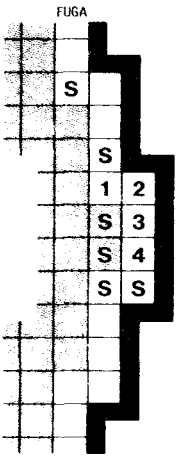
Combattività: 7	Danno: 2D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 13	Protezione: 1

Se l'incantesimo ti riesce, vai al **57**. Se combatti e lo uccidi, vai al **22**.

12

Lanci il gioiello nella pozza ribollente di magma e gli Skiapyrs, vedendolo cadere, iniziano a gridare in un modo assolutamente disumano. Il gioiello colpisce il magma e immediatamente gli si formano attorno delle pietre nere: gli Skiapyrs tremano e le loro fiamme si offuscano visibilmente, poiché il gioiello esaurisce il loro calore e la loro vitalità. Però non si ritirano, e gridando furiosamente si lanciano su di te. Tieni presente che gli Skiapyrs, essendo eteree creature di fuoco, camminano sulle superfici verticali. Possono

muoversi nelle caselle ombreggiate, mentre tu sei limitato nello spazio lungo il margine del cratere.



Skiapyrs

Combattività: 5			Danno: 1D	
Energia Mentale: 7			Intelligenza: 8	
Energia Vitale:	*primo*	10	*quarto*	10
	secondo	10	*quinto*	10
	terzo	10	*sesto*	10

Quando uno Skiapyr ti colpisce, l'armatura non ti protegge: infatti gli attacchi di queste creature di fuoco non sono ostacolati dalla corazza di metallo.
Puoi scappare via o distruggerli, comunque vai al **223**.

13

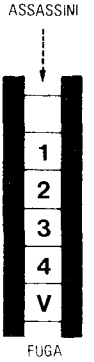
L'alcova non è molto profonda, ed è rivestita da una bellissima serie di mosaici colorati che brillano alla

luce della tua torcia. Entri sperando di trovare una porta segreta, ma invece vieni accecato da una fortissima luce. La stanza inizia a roteare e contemporaneamente le luci danzano e piroettano sui muri. Realizzi, anche se troppo tardi, che sei entrato in un teletrasportatore magico. Dopo un istante il movimento rotatorio cessa e ti ritrovi sotto una tettoia di gemme colorate, in un giardino ornato da fiori e piante. Vedi, seduto sull'orlo di una gorgheggiante fontana, un Folletto dalle fattezze di ragazza con indosso una toga di seta verde. Se desideri attaccarla, vai al **524**. Se vuoi parlare con lei, vai al **274**.

14

Sei quasi in cima alla scala che sale all'interno della Torre Blu, quando l'oscuro silenzio è rotto da un rumore che ricorda il miagolio di un gatto. Un Assassino vestito di nero scende lentamente le scale: quei maledetti devono aver scalato la parte esterna della Torre dopo che hai sbarrato la porta. Posiziona tutti gli Assassini che non hai ucciso di fronte a te sulla scala. La loro Energia Vitale è stata rinvigorita dalle

pozioni alle erbe che hanno bevuto. A peggiorare la tua situazione ti trovi di fianco il Mago Vyl, che è resuscitato ancora una volta dalla morte! Il momento è veramente difficile.



Assassini

Combattività: 7
Energia Mentale: 6
Energia Vitale: 5
Danno: 1D
Intelligenza: 7

Durante ogni Tempo gli Assassini che non sono adiacenti all'avversario lanciano uno Shuriken contro il giocatore più vicino. Il lancio di uno Shuriken è considerato come il tiro con l'arco di un Saggio o di un Ladro, e richiede il lancio di 2D per ottenere un punteggio uguale o minore a quello di Combattività. Ogni Shuriken che colpisce infligge un danno di 1D - 1 (meno la Protezione)... mentre il loro capo resuscitato ha i seguenti punteggi:

Mago Vyl

Combattività: 7	Danno: 3D
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 9
Energia Vitale: 35	Protezione: 2

Nota: essendo Vyl un vampiro, ha la speciale abilità di paralizzare l'avversario toccandolo. Tutti quelli che vengono feriti da lui (eccetto i Saggi) devono lanciare i dadi e totalizzare un punteggio uguale o minore a quello di Combattività; se il lancio fallisce, il giocatore paralizzato cade sul pavimento e non prende parte al combattimento. I Saggi sono immuni grazie alle loro facoltà mentali. Se uccidi solo Vyl (di nuovo) fuggi giù per le scale (vai al **513**). Altrimenti se sconfiggi Vyl e gli Assassini (uno o più), vai al **226**.

15

"Eccellente!" Nasconde il suo dado dietro l'esile mano e sorridendo considera la sua prima mossa. Se fai parte di una squadra decidi chi gioca contro di lui. Il giocatore deve scegliere i numeri senza accordarsi con il resto della squadra. Scegli il tuo numero iniziale, che deve essere fra 1 e 6 incluso. Il Grande Maestro Klef è pronto. Dopo aver deciso il numero, vai al **20**.

16

Il tunnel è lungo e sinuoso. Alla fine arriva in una caverna dove una distesa di acqua nera lambisce una spiaggia di sassi. Costeggiando il lago passi vicino a parecchi mucchi di pietre, i quali sembrano tombe. Più avanti scopri un grande blocco di ghiaccio opaco

dietro al quale vedi un altare primitivo, dove ardono alcuni bracieri rituali. Non ci sono altre uscite dalla caverna. Cosa pensi di fare? Scavare in un mucchio di pietra (vai al **42**), indagare sull'altare (vai al **71**), investigare attorno al blocco di ghiaccio (vai al **334**) o cambiare strada (vai al **279**)?

17

"Una decisione sensata" replica Icon. "Non vedo nessun motivo per dividere le nostre forze proprio quando la vittoria è così vicina. Il nostro motto deve essere: la speranza vincerà!" Se qualche giocatore della squadra è ferito, vai al **51**. Invece se attualmente nessuno è ferito, vai al **27**.

18

(SAGGIO) Hai speso anni a studiare centinaia di libri e pergamene. Sei sicuro che da qualche parte hai letto qualcosa riguardante i Maghi di Krarth! Devi liberare la mente da qualsiasi distrazione, e gradualmente il chiasso della folla si allontana sempre più. Vedi con il tuo occhio interno innumerevoli vecchie pergamene e mentalmente le esamini fino a quando trovi quello che stai cercando. [*Lo stendardo verde oliva rappresenta il Mago Kalugen, signore supremo di questa fortezza. Un uomo di nota crudeltà, quest'anno ha già ottenuto tante concessioni dai maghi al suo seguito che non ha bisogno di vincere la gara. Il Mago Balhazar, il cui stendardo è scarlatto, è in posizione opposta. Egli ha disperatamente bisogno di vincere la*

contesa o dovrà cedere le sue terre - compresi migliaia di acri di pregiati pini - ai suoi rivali. Il Mago Vyl è forse quello più appropriatamente rappresentato dal suo stendardo: è di colore nero e porpora. La gente crede che sia un morto vivente: è un vampiro che dorme di giorno e di notte vaga alla ricerca di sangue.]

Vai all'**1** e scegli di nuovo.

19

(SAGGIO) Da dove sei non vedi bene l'insegna dietro all'altare, così decidi di avvicinarti: vedi tre triangoli concatenati che sono l'insegna nobiliare di Mago Vyl, e sotto di essi una piccola incisione. Rabbrividisci. [*È il simbolo a cinque denti dell'Associazione degli Eterni Dannati. Un'organizzazione segreta di vampiri!*] Se vuoi cercare il pannello segreto dietro l'altare, vai al **444**. Se preferisci uscire da qui, vai al **3**.

20

Klef apre la mano mostrandoti il numero 5.
Se avevi scelto il numero 1, vai al **50**. Se il tuo numero era il 2, vai al **45**. Se la tua scelta era il numero 3, vai al **40**. Se avevi scelto il numero 9, vai al **35**. Se il tuo numero era il 5, vai al **30**. Se infine hai scommesso un 6, vai al **425**.

21

La parte destra del corridoio è molto corta, e si apre su di una larga stanza. Una doppia porta, alla fine della

stanza, brilla di luce blu. Su entrambi i lati ci sono delle scale che portano a una balconata. La tua attenzione è attratta da una grande scacchiera che occupa quasi tutto il pavimento della stanza. È senz'altro la parte più piacevole e bella di tutta la stanza. La scacchiera misura otto metri per ogni lato e gli scacchi sono alti come te. Una sfera lucente, appesa al soffitto, diffonde una potente luce sull'area del gioco. Se vuoi tornare indietro ed imboccare la parte sinistra del corridoio, vai al **249**. Se scegli di salire la scala, vai all' **82**. Se preferisci osservare gli scacchi, vai al **422**.

22

Non c'è nessun modo per attraversare il baratro. L'Emblema della Vittoria è irraggiungibile, nonostante si veda da qui. In lontananza scorgi una figura vestita di nero, con in mano una spada d'oro, salire verso l'Emblema della Vittoria. È Icon l'Empio. Sarà lui a vincere la contesa grazie al Mago Uru, e verrà ricompensato con fama e con ricchezza mentre tu resterai a languire nelle calde nebbie che ricoprono il Labirinto di Krarth, per sempre. La tua avventura finisce con un insuccesso.

23

Lanci il Pugnale. Getta i dadi per vedere se colpisci Nebularon: in tal caso egli subisce il danno di 1D - 2 di Energia Vitale (inclusa anche la riduzione dovuta alla Protezione). Che il Pugnale colpisca o no Nebularon, tu non lo puoi riprendere. L'incantesimo che lo

fa ritornare nella tua mano è annullato dalla protezione magica di Nebularon. Puoi riprenderti il Pugnale solo alla fine del combattimento.

Vai al **484**.

24

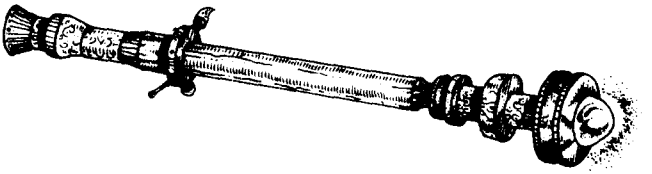
Apri la piccola bottiglia e bevi il suo contenuto. Immediatamente il tuo corpo è percorso da un'ondata di emozioni e un forte ronzio ti rintrona nella testa. La tua vista diventa molto più acuta e i colori di tutti gli oggetti attorno a te diventano più vivi. Senti ogni più piccolo rumore. I tuoi sensi e la tua agilità sono uguali a quelli di un gatto. Hai la forza di tre uomini. Forse stai morendo. Lancia un dado. Se totalizzi uno o due punti, il tuo cuore scoppia a causa della droga che hai bevuto. Se totalizzi 3 o più punti, addiziona un punto al punteggio di Combattività e di Intelligenza, però devi ridurre dello stesso ammontare il punteggio di Energia Mentale e di Energia Vitale (se hai solo un punto di Energia Vitale muori). L'effetto della droga dura parecchi giorni, così il tuo punteggio rimane modificato fino alla fine di questa avventura. Ritorna al paragrafo da cui sei venuto e continua da lì.

25

All'inizio della seconda Spirale hai due monete voltate sul lato della testa e cinque su quello della croce. Il Gran Maestro Klef ha sei monete, tutte voltate sulla testa. "Lascia che ti mostri qualcosa che non conosci" dice, mentre tu studi le monete. "Ora puoi giocare solo

un uno. Infatti se io gioco più del 2, tu hai perso. Non credi che sia ora di smettere?" Egli toglie le monete dal tavolo.

Vai al **55**.



26

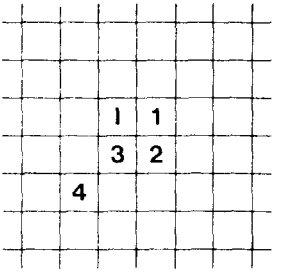
Le sue mani sono distese sopra il tavolo, e quando le ritrae appaiono quattordici monete d'oro: sette sono allineate di fronte a lui, le altre sette sono dalla tua parte del tavolo. Vicino alle monete c'è un dado a sei facce. Tutte le monete sono girate sul lato della testa. "Mi chiamo Klef" dice il misterioso essere. "Sono il Gran Maestro di questo gioco che i Veri Maghi chiamano la Spirale d'Oro. Stai molto attento alla mia spiegazione. Il gioco è diviso in Tempi, chiamati Spirali. All'inizio della prima Spirale penso ad un numero, poi prendo il dado e lo giro nella mia mano sul lato corrispondente al numero che ho scelto, senza mostrartelo. Tu intanto fai lo stesso. Poi ci riveliamo le nostre mosse. Supponi che io abbia il numero più alto. In questo caso tu perderai un numero di monete pari alla differenza dei nostri numeri. Le monete che perdi non le prendo io, ma svaniscono. Hai capito? Nel nostro esempio tu hai perso alcune monete mentre io le ho ancora tutte; però io adesso devo girare un numero di monete uguale al

numero che ho giocato prima, dal lato della testa a quello della croce. Se io gioco un 4 e tu un 3, tu perdi una moneta e io devo girare quattro monete dal lato della testa a quello della croce.
Si inizia un'altra Spirale con il *recupero*: significa che se un giocatore ha delle monete dalla parte della croce, può girarne una dalla parte della testa. Poi selezioniamo di nuovo due numeri come prima, e giochiamo finché alla fine di una Spirale uno dei giocatori non ha più nessuna moneta dalla parte della testa.
Ci sono altre tre regole da ricordare. Non si può scegliere sul dado un numero uguale o più grande del numero di monete che hai voltate sulla testa. Così alla prima Spirale ognuno di noi può scegliere un numero da 1 a 6 poiché iniziamo con sette monete, tutte girate sulla testa. Ma in una fase successiva del gioco, ad esempio, io ho solo cinque monete voltate sulla testa, così devo scegliere un numero da 1 a 4. La seconda regola riguarda quando tutti e due scegliamo lo *stesso* numero: la Spirale è pari e nessuno di noi due perde. L'ultima regola stabilisce che quando perdi delle monete devi toglierle da quelle voltate sulla testa e non sulla croce. Hai capito le regole del gioco?" Se pensi di essere pronto per giocare, vai al **15**. Se invece non hai capito come si gioca, vai al **10**.

27

Icon prontamente estrae la spada e colpisce energicamente il primo giocatore in ordine di scontro, che perde otto punti di Energia Vitale. Se sopravvivi col-

piscilo velocemente. Icon continua a ridere. "Non penserai mica di farmi paura?" Si china per evitare il tuo attacco e contemporaneamente recita una formula magica che ricopre la sua armatura di rosse scintille.



Icon l'Empio

Combattività: 8	Danno: 2D + 2
Energia Mentale: 8	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 28	Protezione: 2

Nota: Icon è immune all'incantesimo di Asservimento. Si è coperto di fiamme grazie alla magia Distributrice di Fuoco. Tutti quelli che lo colpiscono in combattimento - con una spada, ad esempio, ma non con una freccia - vengono bruciati dal fuoco e perdono 1 punto di Energia Vitale indipendentemente dalla Protezione. Se vinci, vai al **377**.

28

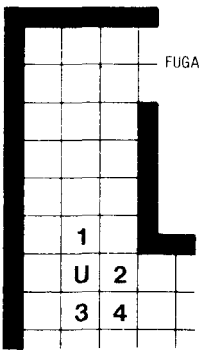
Afferri lo stendardo rosso e lo alzi. Due assistenti si guardano inespressivamente ed entrano nella tenda. Il

terzo corre verso di te. "Hai scelto lo stendardo del generoso Mago Balhazar!" grida. Proprio in quel momento un uomo vestito con un mantello scarlatto attraversa la piazza dirigendosi verso di te, e l'assistente si inchina ossequiosamente verso di lui.

Vai al **397**.

29

Ti dirigi a passo lento verso un uomo che sta scegliendo un dolce da un vassoio. Ti avvicini. Hai un Tempo a tua disposizione perché lo hai colto di sorpresa.



Uomo Blu

Combattività: 7
Energia Mentale: 7
Energia Vitale: 15

Danno: 1D + 1
Intelligenza: 7

Per qualche ragione nessuno della tua squadra può venire in tuo aiuto. Se fuggi dal palazzo, vai al **119**. Se uccidi quest'uomo, vai al **184**.

30

"Siamo pari" dice Klef. "Nessuno di noi due ha perso. Inizia la prossima Spirale..." Scegli un numero - dall' 1 al 6 - e vai al **310**.

31

Apri la porta ed entri in una piccola caverna. Un uomo giace morto sul pavimento di pietra. Un'altra guardia di Kalugen probabilmente, inviata in una missione suicida nel mondo sotterraneo dal suo diabolico signore. Che poi è anche *il tuo* diabolico signore... La guardia tiene stretto in mano un prisma ottagonale di vetro colorato; se vuoi puoi prenderlo.Ti guardi attorno e vedi una predella di marmo. Se sali sulla predella, vai al **386**. Se ritorni indietro e imbocchi il tunnel dietro la griglia (se lo fai ricordati che devi passare di nuovo attraverso i colpi delle 6 creature), vai al **279**.

32

Guardi i cadaveri nella stanza e velocemente li perquisisci, trovando:

quattro asce
venti pezzi d'oro
quattro pettorali (Protezione 1)
tre pugnali
tredici Shuriken
una fiala di liquido nero

Se c'è un Saggio nella tua squadra può riconoscere il liquido (vai al **463**). Altrimenti tu puoi berlo quando vuoi (vai al **317**); ricordati di annotare il numero del paragrafo in cui ti trovi prima di andare al **317**, poiché altrimenti non potrai ritornare indietro (scrivi sul tuo Foglio d'Identità: "Fiala di liquido nero - andare al **317** per sapere gli effetti").

Vai al **236**.

33

Cerchi di sistemare le ossa dentro l'intelaiatura, e piano piano ricostruisci il corpo del morto. Quando tutte le parti dello scheletro sono sistemate un vento freddo e secco si alza ululando rabbiosamente attorno allo scoglio. L'anima di Skrymir sta ritornando dalla morte. Un barlume di vita nasce da dietro l'incavo del suo cranio. Skrymir si alza prima di te, ora il suo corpo muscoloso è coperto da un'armatura. Ti guarda come se stesse vedendo una mosca. "Io non ho cuore!" grida.

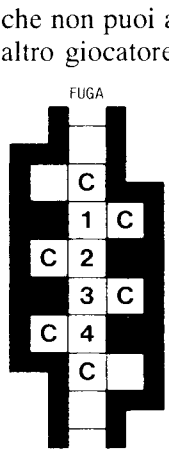
"Hai dimenticato il cuore di Skrymir! Devo prendere il tuo!"

Vai al **342**.

34

Cerchi una molla nascosta per aprire lo specchio, ma non la trovi, così ti avvolgi il braccio in un mantello e colpisci con molta forza lo specchio. Una moltitudine di vetri rotti si sparge sul tappeto rosso, ed una figura cadaverica esce rapidamente dal rifugio segreto nascosto dietro lo specchio. Prima che tu possa reagire questa figura si scaraventa su di te agitando la sua grande mazza da una parte all'altra. Il disegno ti mostra la disposizione della tua squadra per il combattimento. Nel punto uno si posiziona il primo giocatore, nel secondo il secondo giocatore e così di seguito (se ce ne sono ancora). I cadaveri prendono posto nei punti segnati dalla C ed attaccano ad ogni Tempo (se non attaccano si muovono). Prima che tu possa *fuggire* devi *muoverti* verso la porta di bronzo, e questo, come mostra la mappa, ti obbliga a distruggere almeno un cadavere. I cadaveri, se hanno vicino una casella libera si *muovono* verso il corridoio per bloccare la fuga ai

giocatori. Ricordati che non puoi andare in una casella già occupata da un altro giocatore o da un mostro.



Cadaveri

Combattività: 5		Danno:1D + 1	
Energia Mentale: 4		Intelligenza: 2	
Energia Vitale:	*primo* 4	*quarto*	4
	secondo 4	*quinto*	4
	terzo 4	*sesto*	4

Se *fuggi* attraverso la doppia porta di bronzo, vai al **456**. Se combatti i cadaveri e li vinci vai al **2**.

35

Stai vincendo. Inizia un'altra Spirale; lui ha tre monete voltate sul lato della testa e quattro sul lato della croce. Tu hai solo sei monete però tutte sul lato della testa. La mossa migliore per lui è giocare il numero 2, e se tu giochi il 5 lo elimini dal gioco.

Vai all'**85**.

36

La porta si apre cigolando ed entri in quello che sembra il santuario di uno degli dei demoniaci di Krarth: sopra il nero altare di ossidiana c'è una pelliccia insanguinata, e nella bacinella metallica crepitano fiamme rosse. Da un lato dell'altare vedi una porta in ferro battuto che conduce in un'altra stanza. Se esci dal santuario e sali la scala vai al **3**. Se indaghi attorno all'altare, vai al **243**. Se decidi di oltrepassare la porta di ferro vai al **526**.

37

Mentre raccogli la spada appare improvvisamente un muro che blocca il corridoio. Provando e riprovando, scopri che il muro appare quando prendi in mano la spada e svanisce quando la lasci cadere. Non puoi continuare, ed il pensiero di ritornare indietro ti fa rabbrividire. Se hai la Mazza del Potere (devi avere almeno una carica magica) puoi usarla per abbattere il muro. Se usi la Mazza, vai al **4**. Altrimenti puoi continuare solo se abbandoni la spada (cancellala dal tuo Foglio d'Identità) e vai al **503**.

38

In una squadra a più giocatori è il primo giocatore in ordine di scontro a prendere il teschio, se nessuno precedentemente ha deciso chi lo deve fare. Alzi il teschio e le sue occhiaie ti fissano: i lati della stanza svaniscono come acqua colorata sotto la pioggia, e ti ritrovi da solo in una stanza piena di pergamene. Il

teschio adesso è appoggiato su un tavolo vicino a te. Puoi prendere tutte le pergamene che desideri, fino al limite massimo di ingombro. Quando vorrai tornare dai tuoi compagni dovrai prendere di nuovo il teschio, quindi ricordati di lasciare un posto per questo oggetto. Queste sono le pergamene:

INVISIBILITÀ: questa pergamena permette a tutti i giocatori durante un combattimento di fuggire al prossimo Tempo, senza doversi muovere.

MEDICAMENTO: questa pergamena aumenta di due punti il punteggio di Energia Vitale a tutti i giocatori che la leggono.

TRASFERIMENTO: il giocatore che legge questa pergamena può trasferire un punto di una sua caratteristica (Energia Vitale, Combattività, Saggezza o Abilità) ad un'altra. L'effetto è permanente.

TEMPO PASSATO: quando, durante un combattimento, leggi questa pergamena puoi ritornare al momento del suo inizio. L'Energia Vitale dei giocatori e degli avversari ritorna a essere quella iniziale.

PRECOGNIZIONE: questa pergamena può essere letta in ogni momento e ti permette di dare un rapido sguardo nel passato o nel futuro. Quando la leggi puoi andare ad un paragrafo a caso e vedere cosa succede, e poi ritornare indietro al paragrafo in cui ti trovavi. Trova il paragrafo lanciando un dado tre volte: un lancio di 3, poi di 6 e infine di 9 ti indica che puoi andare al paragrafo **364**. Se il risultato è un

numero a cui non corrisponde nessun paragrafo (ad esempio **666**) la pergamena si considera ugualmente usata, ma tu purtroppo non puoi vedere nulla nel passato o nel futuro.

Ci sono parecchie copie di ogni pergamena, così, ad esempio, se hai tre posti liberi puoi prendere tre pergamene d'INVISIBILITÀ, o due di INVISIBILITÀ e una di TEMPO PASSATO. Ti conviene prender nota del numero di questo paragrafo nel caso tu debba tornare indietro più tardi per ricordare l'uso della pergamena. Ogni pergamena può essere usata solo una volta, poiché si polverizza dopo essere stata letta. Ricordati che non devi leggere nessuna pergamena in questa stanza. Scegli le pergamene ed esci, prendendo il teschio.

Vai al **97**.

39

Bevi un sorso dalla bottiglia prima di passargliela. "Un vino eccellente!" dici schioccando le labbra. Il Dirge fiducioso beve un lungo sorso, ma mentre lo fa, tu bevi di nascosto una dose d'antidoto. Quando ti rende la bottiglia gli chiedi di portarti dall'altra parte dell'abis-

so, e gli prometti di dargli tutta la bottiglia come ricompensa. Il Dirge, non sospettando niente, ti lascia salire in groppa e si lancia nell'aria...

Vai al **118**.

40

Dopo il *recupero* inizia una nuova Spirale: lui ha tre monete girate sul lato della testa e quattro su quello della croce, mentre tu ne hai cinque, tutte dalla parte della testa.

Scegli un numero per la nuova Spirale, poi vai al **60**.

41

(LADRO) Sei senza fiato, e il braccio con cui tieni la spada è indolenzito a causa dello sforzo necessario per parare i colpi della guardia. Pensi di aver avuto troppa fiducia nelle tue forze. L'uomo ti ha trattenuto abbastanza a lungo per permettere l'arrivo dei suoi compagni. Una lancia ti preme la schiena e una voce ti ordina: "Lascia cadere la spada o ti infilzo come una salsiccia!" Non aspetti di sentire due volte le stesse parole, e lasci cadere la spada ai tuoi piedi. Sei preso prigioniero e trasportato alla prigione sotterranea di Mago Kalugen. I tuoi compagni (se ne hai) sono nascosti tutti attorno.

Vai al **469**.

42

Sposti una pietra dal mucchio, ed alcune rotolano via facendo un rumore che assomiglia ad un' eco lontana.

Improvvisamente una mano bianca sbuca dalle pietre e ti afferra. Se c'è più di un giocatore attorno al mucchio di pietre, tutti devono lanciare due dadi. Il giocatore che totalizza il punteggio minore è quello afferrato dalla mano. Stai subendo un attacco, e per resistere devi lanciare due dadi e totalizzare un punteggio uguale o inferiore a quello della tua Energia Mentale. Se ci riesci, vai al **447**. Se fallisci, vai al **138**.

43

Corri per salvarti la vita ed arrivi ad un incrocio. Devi scegliere rapidamente la direzione: a sinistra, lungo il corridoio di marmo nero (vai al **354**), o a destra, lungo il corridoio di marmo bianco (vai al **54**).

44

Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori che hanno bevuto il liquido. Il tuo stomaco brucia violentemente e cadi a terra, udendo in sottofondo la risata delle Streghe, poi muori. Se c'è un giocatore ancora vivo, può provare un'altra pozione e andare al **103**, o continuare sulla sua strada e andare al **481**.

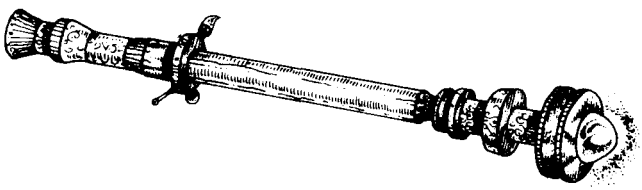
45

Dopo il *recupero* lui ha tre monete voltate sul lato della testa e quattro su quello della croce, mentre tu ne hai quattro tutte sul lato della testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **90**.

46

Estrai la sfavillante gemma di smeraldi che ti ha dato Larisha: contiene la protezione magica di cristallo, l'ultimo respiro del Signore dei Dragoni Astarandel. Lanci la gemma contro Nebularon, e con un salto ti ripari dietro una colonna per metterti al riparo. La gemma cade ai suoi piedi e inizia a brillare sprigionando così il suo potere magico. "Sei pazzo" ruggisce Nebularon, guardandola. Nonostante tu sia nascosto dietro la colonna, senti un'ondata di intenso calore. L'ultimo respiro di Astarandel è come l'eruzione di un vulcano e con il suo rumore copre le grida mortali di Nebularon.

Vai al **457**.



47

(SAGGIO) Devi stare molto attento a non spargere neppure una goccia della pozione sulle labbra: sai che gli Assassini di solito portano con sé le pozioni più velenose. Riconosci immediatamente il tipo di pozione: è un potente stimolante, che aumenta la velocità e la potenza di chi lo usa. Gli Assassini la prendono spesso perché così la loro mente pensa solo ad uccidere, e poi procura molti effetti collaterali. Lanci la

bottiglia lontano e torni nella piazza principale dove cercherai di trovare un altro padrino.

Vai al **443**.

48

Torni al bivio per guardare di nuovo la scultura sulla parete. Ti meravigli, perché sembra indicare di andare a sinistra. Decidi di seguire il suo consiglio e scendi nel passaggio.

Vai al **249**.

49

(STREGONE) "Una volta un mago chiamato l'Empio Icon" replica, guardando i calderoni, "e due altre canaglie hanno resistito a tutte le nostre lusinghe. Un'altra volta un unico Saggio, sopravvissuto alla battaglia del ponte, dove tutti i suoi compagni morirono, ci aiutò a cuocere..." L'incantesimo di Asservimento sta finendo. Velocemente tiri fuori un mestolo dal calderone più vicino, e versi il contenuto su di lei. La spregevole Strega si dissolve in una pozza di fango emettendo un lugubre sibilo. Le altre gridano, ma non ti fanno niente per paura dei tuoi poteri.

Vai al **67**.

50

"Sicuramente questo tipo di strategia non ti farà vincere" dice, ridendo. Le tue tre monete sono tutte voltate sul lato della testa. Klef ha invece, dopo il *recupero*, tre monete dalla parte della testa e quattro sulla

croce. Egli allunga la mano e fa sparire le monete dal tavolo prima che tu possa dire qualcosa.

Vai al **55**.

51

Icon avanza lentamente muovendo le mani. "Prima lasciami curare queste ferite" dice, "avremo bisogno di tutte le nostre forze per fronteggiare i nuovi pericoli, quindi ora quello che ci vuole è una magia guaritrice...!" Alza le mani e inizia a parlare in Harada, la lingua del suo paese natale. Un minuto dopo un vapore velenoso avanza su di te. Sta recitando l'incantesimo della Morte, e tutti i giocatori devono cercare di resistere. Tutti perdono due punti di Energia Vitale (la Protezione non protegge). Se sopravvivi, vai al **27**.

52

Afferri lo stendardo verde-oliva. "Hai scelto lo stendardo del Mago Kalugen, il signore supremo della

Fortezza" dice l'assistente, "ora ti devo scortare fino alla sua dimora, il Palazzo dei Cinque Tormenti dove verrai ricevuto con tutti gli onori che ti spettano". Mentre parla una decina di soldati ti circondano, per poi scortarti nei vicoli bui della Fortezza. La folla si fa da parte al vostro passaggio, e così ben presto giungi all'entrata principale del Palazzo. Entri in un cortile affollato, dove una folla di povera gente aspetta di essere ricevuta da Kalugen per esporre le sue lamentele e richieste. Tu vieni condotto in un atrio enorme, di cui non riesci a distinguere il soffitto poiché si perde nella oscurità. Cammini fino a quando vedi una figura seduta su un trono. Istintivamente la riconosci: Kalugen.

Vai al **471**.

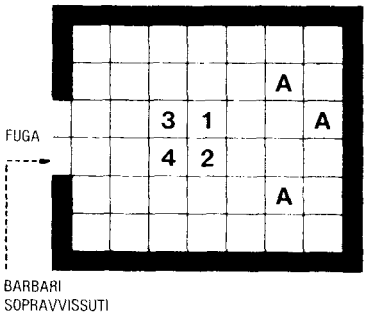
53

(LADRO) Il portiere ti guarda sconcertato:"Ti assicuro" dice, "la fedeltà al mio padrone è al di là di qualsiasi prezzo!"
Mah - pensi fra te - forse è semplicemente al di là del prezzo che tu sei disposto ad offrire!

Vai al **458**.

54

Arrivi ad una porta e la apri: tre uomini vestiti di nero stanno guardando il cadavere dell'uomo che hanno appena ammazzato. Non hai dubbi, sono senz'altro degli Assassini! Alle tue spalle senti arrivare i Barbari, che dopo pochi secondi irrompono nella stanza.



Assassini

Combattività: 7 Danno: 1D
Energia Mentale: 6 Intelligenza: 7
Energia Vitale: *primo* 6 *terzo* 6
secondo 6

Durante ogni Tempo nel quale non è adiacente all'avversario, ogni Assassino lancerà uno Shuriken. Questo lancio equivale al *tiro con l'arco* di un Saggio o di un Ladro e richiede il lancio di due Dadi per totalizzare un punteggio uguale o inferiore a quello di Combattività. Ogni Shuriken che colpisce infligge un danno di 1D - 1 (meno il punteggio di Protezione). L'ordine preferito da un Assassino per i suoi bersagli (se i Barbari in questo Tempo non attaccano) è: Stregone - Saggio - Ladro - Guerriero. Gli Assassini e i Barbari sono nemici, e combattono nel medesimo momento tra di loro e contro di te. Ogni Assassino che non è nella mischia durante lo scontro ha il 50% di probabilità di lanciare il suo Shuriken contro un Barbaro o contro un

componente della tua squadra. Ricordati di aggiornare il punteggio di Energia Vitale dei Barbari tenendo conto di tutti i colpi che hai inflitto loro fino ad ora.

Barbari

Combattività: 8	Danno: 1 D + 2
Energia Mentale: 5	Intelligenza: 7
Protezione: 1	
Energia Vitale: originariamente 12	

Se *fuggi* e ritorni indietro per imboccare il corridoio nero, vai al **354**. Se sconfiggi sia gli Assassini che i Barbari, vai al **32**.

55

Il Gran Maestro Klef è seduto e ti guarda attentamente. "Il nostro gioco è finito" dichiara, "è tempo che tu vada a visitare i livelli più bassi..." Tende le mani, che sprizzano scintille verso di te: senti un gusto acido in bocca, ma non provi nessun dolore. In un primo momento non capisci cosa ti sta succedendo, poi ti rendi conto di stare sprofondando nel pavimento dell'anfiteatro.

Vai al **5**.

56

Guardi fuori dal tempio: una scala di marmo conduce ad un basso tavolo di pietra sopra il quale, sospesi nell'aria, gravitano due ovali carichi di energia. Se scendi per la scala, vai al **427**. Se invece ti dirigi dall'altro lato del tempio, vai al **357**.

57

L'Uomo Dirge aspetta pazientemente il tuo comando per partire. Salti sulla sua schiena e stringendolo forte alla vita gli ordini di alzarsi in volo. Mentre passi sopra il baratro intravedi le viscere della terra. Forti correnti di vento ti sferzano il viso, ma il Dirge le supera in modo esperto. In pochi minuti ti ha condotto dall'altra parte del baratro dove gentilmente ti fa scendere. Gli ordini di volare via immediatamente prima che l'incantesimo finisca.

Vai al **359**.

58

(LADRO) Vedi sotto la giacca macchiata di birra del mercante una borsa rigonfia di monete. Subito pensi di rubargliela. Se vuoi derubare il mercante lancia 2 Dadi, e se totalizzi un punteggio uguale o minore a quello della tua Intelligenza il tuo piano ha successo (vai al **121**). Se totalizzi un punteggio maggiore il tuo piano fallisce (vai al **181**). Altrimenti se non vuoi derubare il mercante ritorna all'**1** e fai una nuova scelta.

59

Guardi attentamente la gabbia, con dentro lo scheletro che porta al collo lo scarabeo di smeraldi. Velocemente strappi via lo scarabeo e lo asciughi prima che il fantasma ricompaia, poi lasci cadere di nuovo la gabbia nel lago dove velocemente cola a picco. Se nella tua squadra c'è un Saggio, forse può riconoscere lo

scarabeo (vai al **352**). Se qualche altro componente della squadra è disposto a rischiare, lo può indossare: dopo aver deciso chi fa quest'azione vai al **187**. Se invece decidi di abbandonare lo scarabeo e continuare per la tua strada, vai al **247**.

60

Apre la mano e ti mostra il 2.
Se hai scelto l'1, vai al **65**; il 2, vai al **70**; il 3, vai al **75**; il 4, vai all'**80**; il 5 o il 6, vai al **286**.

61

Entri in una stanza alla fine del corridoio, dove giacciono ammucchiati sul pavimento tre Assassini vestiti di nero e con i visi mascherati: erano i campioni di qualche mago, ma sono stati ammazzati dalla squadra dei Barbari. Trovi fra i cadaveri molte armi da lancio, dei dischetti taglienti chiamati *Shuriken*, ma sfortunatamente non le sai adoperare poiché nessuno te lo ha mai insegnato. Vedi anche una fiala di vetro, che un Barbaro deve aver schiacciato sotto i piedi, e che un tempo doveva contenere del liquido nero.

Vai al **236**.

62

Questo paragrafo è riservato a tutti i giocatori che hanno bevuto il liquido. Un'ondata d'energia cresce dentro di te: aumenta il tuo punteggio massimo di Energia Vitale di un punto e se sei ferito riporta il tuo punteggio di Energia Vitale a questo nuovo massimo (per esempio se

sei un guerriero di seconda Classe la tua Energia Vitale è 13). Stai per bere un secondo sorso del liquido, ma la Strega rannicchiata nel calderone prende il mestolo dalle tue mani. "Si deve bere solo un sorso" dice, "altrimenti è velenoso, lo sai..." Se ci sono altri giocatori che vogliono bere la pozione e ottenere gli stessi benefici, possono farlo. Tu non puoi bere di nuovo la stessa pozione, vai al **103** e assaggiane un'altra. Se non vuoi bere nuove pozioni, vai al **481**.

63

Questo paragrafo è riservato al giocatore che possiede l'anello. Punti l'anello contro Nebularon, ma la gemma prende fuoco assieme al tuo braccio (perdi un punto di Energia Vitale). Se sei ancora vivo vedi l'anello incenerirsi e devi cancellarlo dal tuo Foglio d'Identità. Nebularon ride e ti schernisce: "Avanti mortale! Ora quale giocattolo userai?" Ritorna al **484** per batterti con lui; solo per questo scontro, devi diminuire di uno il tuo punteggio di Combattività a causa del fuoco che hai sul braccio.

64

Arrivi al Palazzo di Balhazar a mezzanotte. Un lungo viale alberato e ornato di fontane ti conduce al portico di marmo bianco dell'entrata principale. I soldati che pattugliano il viale sembrano ignorare tutti gli ospiti, ad eccezione di te. Infatti ti osservano sospettosamente, e si stanno avvicinando quando il portiere del Palazzo ti chiama e ti conduce in una sala dove si sta svolgendo una festa. Musicanti e giocolieri stanno

intrattenendo gli invitati, i quali indossano delle maschere che non permettono di riconoscerli. Il portiere ti offre da bere. "Il mio maestro ti parlerà del tuo nuovo lavoro" dice. "Se riuscirai a trovarlo..." Osservi tutti gli invitati pensando al modo di individuare il tuo padrino. Se c'è un Ladro nella tua squadra, e desidera corrompere il portiere, vai al **53**. Se c'è un Saggio che intende usare ESP, vai al **309**. Se c'è uno Stregone che ritiene utile chiamare un Faltyn, vai al **232**. Se invece preferisci usare solo il tuo intuito per scoprire chi è Balhazar, vai al **458**.

65

Dopo il *recupero* lui ha due monete voltate sul lato della testa e cinque su quello della croce. Tu invece hai solo quattro monete, ma tutte girate sul lato della testa. Klef può giocare solo un uno e la vittoria è tua. Vai all'**85**.

66

(SAGGIO) Il Folletto morente ha rievocato gli spiriti dei suoi avi, che ora ti circondano nella nebbia per vendicarsi dell'uccisione del loro congiunto. Usi tutta la tua energia per esorcizzarli, e fortunatamente riesci a farli scomparire. Se vuoi puoi perquisire i corpi dei Folletti, che hanno con sé i seguenti oggetti:

sei spade
un arco (solo per i Saggi o i Ladri)
otto frecce
sei pettorali di pelle (Protezione 1)

Ti incammini per il corridoio dopo aver preso tutti gli oggetti che desideri.

Vai al **503**.

67

Ora puoi esplorare il tempio (vai al **298**), prendere il sentiero a sinistra (vai al **357**), quello a destra (vai al **56**) o assaggiare la pozione (vai al **103**).

68

Ti avvicini e vedi una grande piattaforma, sospesa a cinquanta metri dal suolo della caverna apparentemente senza alcun sostegno. Un gong di bronzo è appoggiato a terra proprio sotto di essa. Se hai preso la mazza di bronzo di Icon e ora la vuoi usare, vai al **508**. Se invece preferisci proseguire verso l'Emblema della Vittoria, vai al **238**.

69

Ti si avvicina barcollando. "Parteciperai sicuramente al combattimento" dice, "ci sono ancora tre maghi che aspettano il loro campione. Entra nella tenda..." "Il Mago Vyl è il peggiore di tutti ed è un vampiro. Kalugen, il capo supremo della Fortezza, non è migliore ed inoltre si dice in giro che non partecipa alla contesa per vincere. Mago Balhazar, il terzo, è il meno peggio". Il mercante esausto cade al suolo, così tu non puoi chiedergli maggiori chiarimenti sui Maghi e decidi di avvicinarti alla tenda.

Vai al **452**.

70

"Siamo pari" dice Klef. Prima di iniziare la nuova Spirale devi scegliere attentamente il tuo numero perché Klef, dopo il *recupero*, ha quattro monete girate sul lato della testa e tre su quello della croce mentre tu hai solo cinque monete, tutte sul lato della testa. Scegli il tuo numero, e poi vai al **185**.

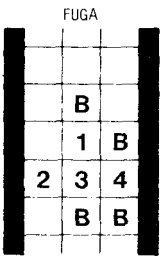
71

È un altare dedicato a Freya, la Dea della fertilità dei Mercanian. Se c'è un Saggio nella tua squadra e vuole pregare la Dea, vai al **153**. Altrimenti, se non l'hai già fatto, puoi dare un'occhiata a un mucchio di pietre (vai al **42**), o al blocco di ghiaccio (vai al **334**), o puoi andar via al **279**.

72

Probabilmente il covo dei Feticisti non è lontano: quasi sicuramente è la caverna che vedi a circa cinque metri dal sentiero. Pensando di non correre un grosso rischio decidi di entrare nella caverna per esplorarla. Trattenendo il respiro, a tastoni cerchi il modo per entrare e ad un tratto la tua mano tocca una scatola di rame, dentro la quale trovi una pergamena. Se c'è un Saggio nella tua squadra che vuole leggere la pergamena, vai al **254**. Altrimenti prosegui lungo il sentiero (vai al **339**).

I Barbari ritornano dopo parecchio tempo; sono leggermente feriti, ma allegri. "Abbiamo combattuto duramente" dice un Barbaro con la barba rossa. "Duramente?" replica un altro. "Sei proprio diventato vecchio, Torsvald, se ti sei stancato per questo facile scontro con gli Assassini!" È il momento buono per attaccarli: sollevi la griglia e la lasci cadere sulla testa di Torsvald, poi ti butti nella mischia. Hai diritto a una mossa prima che i Barbari raccolgano le loro asce per combattere.



Barbari

Combattività: 8			Danno: 1 D+2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 7	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	11	*terzo*	11
	secondo	11	*quarto*	8

Se li sconfiggi, vai al **251**. Altrimenti, se fuggi lungo il corridoio, vai al **506**.

74

Trovi fra i cadaveri venti pezzi d'oro, quattro asce e quattro pettorali di bronzo il cui punteggio di Protezione è 1 (se indossi l'armatura non ti servono). Il tunnel a sinistra l'hai già esplorato, così decidi d'andare a destra, lungo un corridoio tutto a curve, finché intravedi un oggetto che brilla sotto la luce delle lanterne a muro: una spada tempestata di gemme preziose. Stai per afferrarla ma il tuo intuito ti suggerisce di non prenderla, poiché non è chiaro il motivo per cui un oggetto così prezioso sia stato abbandonato in mezzo al corridoio. Se decidi di non prenderla e di continuare per la tua strada, vai al **503**. Se nella tua squadra c'è uno Stregone che vuole indagare con l'incantesimo Investigatore, vai al **387**. Se invece desideri prendere la spada, vai al **37**.

75

Klef ha tre monete voltate sul lato della testa e tre su quello della croce. Tu ne hai cinque, tre girate sul lato della testa e due su quello della croce. "Siamo quasi pari" dice Klef sorridendo. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **225**.

76

Guardi i quattro specchi: devi decidere quale di loro nasconde un passaggio segreto. Scegline uno: se giochi in squadra decidi quale giocatore esaminerà gli specchi *prima* di andare al prossimo paragrafo. Se

guardi dietro il primo specchio, vai al **231**. Se scegli il secondo, vai al **304**. Se indaghi sul terzo, vai al **202**. Se preferisci il quarto, vai al **34**.

77

Il corridoio ti conduce ad un incrocio dove puoi continuare dritto o girare nel tunnel a destra. Se continui lungo il corridoio, vai al **338**. Se invece giri a destra, vai al **16**.

78

Ti materializzi entro le mura di un vecchio santuario. Ti guardi attorno e vedi un disco d'oro che brilla sotto la tenue luce dei geyser esterni, mentre alle pareti ci sono delle maschere di pietra grigia che l'effetto delle ombre fa apparire digrignanti. L'uscita del santuario conduce ad un sentiero che porta all'orlo di un precipizio. Se desideri uscire dal santuario vai al **92**. Se invece preferisci esaminare il piatto d'oro vai al **507**.

79

L'Uomo Dirge è appollaiato su un masso sopra di te, e le sue enormi ali di pelle sono piegate. Noti che al posto degli artigli ha delle mani. "Potrei salvarti" dice. "Ma cosa ci guadagno?"

Se desideri usare le briglie dorate, vai al **301**. Se preferisci usare la saliva di chimera, vai al **321**. Se nella tua squadra c'è uno Stregone che vuole fare

l'incantesimo dell'Asservimento, vai all'**11**. Se non vuoi agire in nessuno di questi modi, vai al **22**.

80

Egli ha due monete girate sul lato della testa e tre su quello della croce. Tu sei nella stessa posizione. Questa situazione obbliga tutti e due a giocare nella prossima Spirale un uno, così avrete entrambi tre teste e due croci. Scegli il tuo numero e vai al **320**.

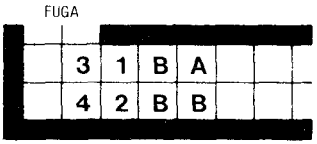
81

Ti appoggi senza fiato al muro e valuti il costo di questo scontro disperato. Il corpo del Mago vampiro giace ai tuoi piedi sul freddo lastricato. Se nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **416**. Altrimenti ti dirigi su per la scala che conduce in cima alla Torre (vai al **14**).

82

Sali i gradini verso la balconata e attacchi i quattro arcieri che si erano nascosti per tendere un'imboscata.

Essi indossano uniformi rosse: probabilmente sono i campioni del Mago Horg. I primi due balzano in piedi con la spada in mano, mentre gli altri due caricano i loro archi.



Arcieri

Combattività: 7	Danno: 1 D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
Energia Vitale: *primo* 6	*terzo* 6
secondo 6	*quarto* 6

Gli arcieri che non sono adiacenti al giocatore *tireranno* ad ogni Tempo. Questa mossa richiede il lancio di due Dadi per totalizzare un punteggio uguale o inferiore a quello di Combattività. Ogni freccia che colpisce infligge un danno di un Dado (meno il punteggio di Protezione). Possono scegliere il bersaglio fra tutti i giocatori che stanno combattendo; quelli fermi non verranno presi di mira fino a quando non saranno abbattuti tutti quelli impegnati nel combattimento. Ad ogni Tempo i colpi devono essere diretti contro un giocatore, a cominciare da quello ferito più gravemente. Se *fuggi* sei colpito alla schiena da due frecce: vai al **48** (se sei ancora vivo). Se uccidi tutti gli arcieri, vai al **281**.

83

(LADRO) Le "Statue" sono ex Avventurieri, i quali devono aver pensato che ci fosse qualcosa di molto interessante nelle alcove... Guardi in un'alcova e noti una porta segreta. Forse riusciresti a saltare sulla predella senza toccare il pavimento dell'alcova, in modo da aprire la porta evitando l'incantesimo Pietrificante; però potresti anche sbagliare, e passare l'eternità trasformato in un pezzo di pietra... Se sei pronto a rischiare, vai al **533**. Se preferisci tornare indietro e prendere l'altro corridoio, vai al **354**.

84

"La morte sicuramente vuole un sacrificio, come ricompensa per la perdita della mia anima: quindi preparati a morire". Questa è la gratitudine di Skrymir!

Vai al **342**.

85

Klef ti guarda con un sorriso di sfida. "*Pochi* uomini mi hanno battuto a questo gioco" dice, "ti premierò con un paio d'oggetti interessanti, sebbene non esprimano veramente la mia grande ammirazione nei tuoi confronti". Poggia sul tavolo i due oggetti: uno è un prisma ottagonale di vetro colorato, l'altro un gioiello di ghiaccio blu. "Prendili entrambi" dice Klef, "mi sento magnanimo... ma ora preparati per andare nei livelli inferiori!" Raggi di luce vengono emessi dalle punte delle sue dita, e creano attorno a te un'aura d'energia. In un primo momento non capisci cosa sta

succedendo, poi guardi sotto di te: stai affondando nel pavimento!

Vai al **5**.

86

(STREGONE) Puoi fare l'incantesimo senza lanciare i dadi, perché non stai combattendo e non hai fretta di realizzarlo. Sotto il suo effetto sei in grado di distinguere tutti gli oggetti o le persone colpiti da incantesimi.[*Non vedi alcun segno di magia attorno ai sarcofaghi, ma questo non significa che al loro interno non ci sia qualcosa di magico. La predella di pietra grigia trema a causa di una potente magia, ma tu non sai se è benigna o ostile.*] Ritorna al **246** e scegli un altro paragrafo.

87

L'ultimo dei Mercanian cade sul pavimento, mentre le sue mani cercano di toccare il teschio, e subito dopo muore. Esaminando i loro cadaveri trovi quattro asce, quattro pettorali (che non ti servono: hanno solo un punto di Protezione) e venti pezzi d'oro. Puoi prendere quello che vuoi. Se prendi il teschio, vai al **38**. Invece se decidi di lasciare questa stanza e continuare per la tua strada, vai al **249**.

88

Raggiungi l'altra estremità del ponte e sali sulla terrazza del tempio, mentre le Streghe ti guardano ma non si avvicinano. Se ci sono ancora giocatori dall'al-

tra parte del baratro devono decidere chi sarà il prossimo a passare, e dirigersi al paragrafo scelto. Se nessun giocatore è rimasto dall'altra parte, vai al **98**. Se viaggiavi assieme ad Imragarn e lui è ancora dall'altra parte, vai al **519**.

89

Quale oggetto userai? Il gioiello di ghiaccio (vai al **99**), la pergamena (vai al **312**), il prisma ottagonale (vai al **391**) o l'anello di rubini (vai al **237**)? Se non possiedi nessuno di questi oggetti, o preferisci non usarli, vai al **112**.

90

Klef ha scelto il 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **95**; il 2, vai al **100**; il 3, vai al **105**. Se scegli un altro numero, vai al **286**.

91

Ti fermi immediatamente e raccogli la spada. Nello stesso momento in cui l'afferri appare dietro di te un solido muro di pietra, che ti impedisce di proseguire. La spada era una trappola magica, e ora sei bloccato in una strada senza uscita mentre senti i Barbari avvicinarsi. Se lasci cadere la spada, vai al **264**. Invece se preferisci tenerla e combattere contro i Barbari, vai al **314**.

92

Cammini lungo il sentiero che gira attorno al santuario e arrivi ad un cratere circondato da alte mura, con al

centro un pilastro di pietra. Vedi chiaramente che nel pilastro c'è una porta, e pensi che al suo interno potrebbero esserci molte stanze piene di tesori, ma purtroppo il pilastro è circondato da un mare di lava bollente e non c'è nessuna via per raggiungerlo. Il sentiero si divide e continua lungo i lati del cratere. Evitando la lava cammini verso un pendio lontano, sul fondo della caverna. Improvvisamente due Avventurieri appaiono da dietro un masso, ai margini del cratere. Ti guardano e brandendo le loro spade ti si avvicinano. Uno di essi digrignando i denti dice: "I tuoi soldi *e* la tua vita".

Vai al **198**.

93

Larisha si alza in piedi muovendo la sua toga di seta. "Adesso torna nel Labirinto dei Maghi" dice mostrandoti le dozzine di anelli che ha infilati nelle dita delle mani. "Se io possedessi un'anima, forse ti augurerei buona fortuna..." Una moltitudine di colori e di suoni turbinano attorno a te: per un istante hai la sensazione di volare, poi d'improvviso atterri su un pavimento molto soffice. Le luci spariscono e ti ritrovi in un corridoio le cui mura sono ornate di specchi.

Vai al **326**.

94

Attorno a te ci sono molte persone mascherate: un uomo travestito da buffone ti si sta avvicinando, mentre un altro vestito da predone mercaniano entra nella

sala dal giardino chiacchierando con una giovane donna. Noti due uomini in piedi vicino ad una fontana: uno mascherato da torturatore, l'altro da dandy. Seduto su una sdraio vedi un uomo con indosso un domino che sta corteggiando una ragazza. A chi ti avvicinerai? Al burlone (vai al **527**), al predone (vai al **417**), al torturatore (vai al **123**), al dandy (vai al **277**) o all'uomo con indosso il domino (vai al **487**)?

95

Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e cinque da quella della croce. Tu sei rimasto con tre, tutte girate sul lato della testa. Scegli il numero per la prossima Spirale e poi vai al **110**.

96

Già da lontano i sarcofaghi sembrano molto grandi, ma quando ti avvicini a uno di essi ti rendi conto che è veramente enorme. È lungo più di quattro metri e grande abbastanza da contenere il corpo di un Gigante Congelato. Gli intarsi sul suo coperchio rappresentano quattro persone molto anziane in atteggiamento regale. Che siano gli avi di Mago Kalugen? Nessun tratto dei volti di questi uomini suggerisce una rassomiglianza di famiglia. Se desideri proseguire verso la spiaggia, vai al **293**. Oppure vuoi aprire un sarcofago: il primo (vai al **351**), il secondo (vai al **186**), il terzo (vai al **403**) o il quarto (vai al **137**).

97

Riappari nella stanza di prima: non hai più il teschio, quindi non puoi più andare nello scriptorium. Esci dalla stanza e continua lungo il tunnel.

Vai al **249**.

98

Lo spettacolo è finito, e le Streghe disgustate ritornano ai loro calderoni. Tu attraversi la terrazza, mentre loro ti osservano. I loro servi, sporchi e disgustosi, ti urtano mentre cammini, e pensi che preferiresti essere sul ponte a combattere piuttosto che sopportare questo orrore. Se vuoi parlare con le Streghe rannicchiate sui gradini del tempio, vai al **212**. Se preferisci salire i gradini del tempio, vai al **298**. Se imbocchi il sentiero alla destra del tempio, vai al **56**. Se invece prendi quello a sinistra, vai al **357**.

99

Tiri fuori il gioiello di ghiaccio dallo scrigno e invochi i suoi poteri: esso raggela le correnti calde che permettono ai Dirge di stare sospesi nell'aria, così precipitano nel fiume che scorre lungo il fondo del baratro. Tiri un sospiro di sollievo e ti incammini verso la piattaforma in fondo alla cornice.

Vai al **142**.

100

Siete pari. Dopo il *recupero* Klef ha quattro monete girate dalla parte della testa e quattro su quella della

croce. Hai perso il tuo vantaggio: ora hai quattro monete voltate sul lato della testa. Dopo aver scelto il tuo numero per la prossima Spirale, vai al **125**.

101

Non c'è nessun passaggio per attraversare il mare di magma. Per disperazione ti butti sul pavimento, hai fallito la prova e ora ti rimane solo la tua rabbia. Sei intrappolato sul pilone dove morirai di fame.

102

(LADRO) Tocchi la maniglia della porta segreta e salti verso la predella senza sfiorare con i piedi il pavimento dell'alcova. La porta si apre lentamente su un nascondiglio, dove trovi un anello d'oro. [*È l'anello di Warding: racchiude quattro cariche ed ognuna di esse aumenta il tuo punteggio di Protezione per la durata di uno scontro. Scrivilo sul Foglio d'Identità e ricordati di segnare quando utilizzi le cariche.*] Ritorni nella stanza e ti dirigi verso il corridoio di marmo nero.

Vai al **354**.

103

Se c'è un Saggio nella tua squadra che vuole assaggiare le pozioni, vai al **9**. Altrimenti quale pozione berrai? Quella verde a bollicine (vai al **62**), quella nera (vai al **299**), quella effervescente (vai al **358**), quella verde densa (vai al **44**) o l'infuso incolore (vai al **409**)? (Se giochi in una squadra non dimenticare che devi deci-

dere chi assaggia le pozioni.) Devi pagare due pezzi d'oro ogni volta che bevi una pozione. Se non hai denaro, vai al **481**.

104

Dita invisibili ti sfiorano lo zaino e la cintura mentre passi sotto la cascata. Ti stanno derubando, ma te ne rendi conto solo quando esci da sotto l'acqua: ti hanno portato via tutto l'equipaggiamento, tranne - se le avevi - la spada e l'armatura. Ma se avevi *solo* la spada e l'armatura, adesso non le hai più.

Ti giri furibondo verso la cascata, ma è un gesto che non serve a nulla: gli oggetti che avevi ti sono stati rubati dai fantasmi della cascata, esseri invulnerabili a qualsiasi attacco fisico e mentale.

Vai al **267**.

105

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete girate sul lato della testa e tre su quello della croce. Tu hai solo due monete dalla parte della testa e due da quella della

croce. Devi giocare l'1. Sorridendo Klef apre la mano e ti mostra il 2.

Vai al **120**.

106

Puoi usare la Mazza del Potere (vai al **219**) o lo scarabeo di smeraldo (vai al **517**). Se non hai nessuna di queste due cose o decidi di non usarle, vai al **369**.

107

Alla fine tiri fuori la gabbia dall'acqua; e appena tocca la superficie il fantasma urla disperatamente e si contorce le mani. Sembra implorarti di non toccare il suo scheletro, ma non provi nessun sentimento di pietà per un essere così mostruoso. Gli strappi dal collo lo scarabeo, che emette un raggio di luce. Le urla del fantasma si dissolvono nell'aria. Ora hai lo scarabeo di smeraldo.

Se c'è un Saggio nella tua squadra puoi identificarlo (vai al **352**). Altrimenti chiunque voglia correre il rischio di indossarlo può farlo: vai al **187**. Se invece decidi di lasciare lo scarabeo e di continuare per la tua strada, vai al **247**.

108

(SAGGIO) Tenti di risvegliare il tuo "occhio interno" ricordandoti gli insegnamenti del tuo antico Maestro. Per vedere se il tentativo ha successo devi scegliere uno tra i seguenti paragrafi: uno indica il fallimento e l'altro, forse, il successo... Vai al **313** o al **263**.

109

(STREGONE) Conosci la furbizia e gli inganni dei Faltyn. "No" dici, "nessuno spiritello può localizzare Balhazar". Il Faltyn ti passa vicino, come una figura di luce blu, e un momento dopo è dietro di te. [*"Balhazar mi ha ordinato di non indicartelo" ti mormora, "preferisce che tu usi il tuo istinto per superare questa prova. Io non posso comportarmi diversamente..."*] "Vai via, vile creatura!" gli urli spaventandolo e lui svanisce. Se c'è un Saggio che desidera provare l'ESP, vai al **309**. Altrimenti, vai al **458**.

110

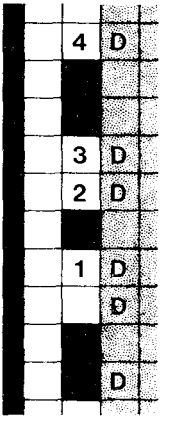
Questa volta il suo numero è l'1.
Se anche tu hai giocato l'1, vai al **50**. Se il tuo numero era il 2, vai al **120**. Se avevi scelto il 3 o un numero più alto, vai al **286**.

111

(LADRO) Lancia due Dadi. Se il punteggio ottenuto è uguale o minore a quello della tua Intelligenza, vai al **329**. Se è maggiore, vai al **444**.

112

Sei al riparo delle rocce, sulla cornice del cratere, e stai per essere attaccato dai Dirge. Se nella tua squadra c'è un Saggio o un Ladro, possono *colpire* due volte i Dirge prima dell'inizio dello scontro.



Dirge

Combattività: 6			Danno: 1 D+2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza:6	
Energia Vitale:	*primo*	5	*quarto*	5
	secondo	5	*quinto*	5
	terzo	5	*sesto*	5

Se riesci ad ucciderli tutti, continua lungo la cornice fino alla piattaforma (vai al **142**).

113

(LADRO) Devi decidere quale dei due ponti usare: sembrano identici, ma per prendere quello indicato

dalla maschera, il più lontano dei due, devi passare sotto la cascata. Se passi sul ponte più vicino, vai al **267**. Se invece scegli l'altro ponte, vai al **464**.

114

Mentre attraversi la Porta sei preda di una forza psichica sconosciuta: ruoti nell'aria come se fossi in un tunnel di luci blu. Di fronte a te ci sono le tenebre, dietro puoi ancora vedere l'immagine distorta del luogo da cui sei arrivato: il tavolo di pietra, l'estremità della scala e il tempio. Ogni giocatore deve lanciare due dadi e totalizzare un punteggio uguale o minore a quello della sua Energia Mentale. Tutti quelli che falliscono perdono un oggetto o un punto di Energia Vitale (a scelta del giocatore). Se *tutti* nella squadra riescono nel lancio, puoi procedere verso dove ti porterà il passaggio (vai al **428**). Se anche *un* giocatore fallisce il lancio, l'intera squadra non può procedere. In questo caso puoi lanciare di nuovo i dadi o ritornare indietro e prendere l'altra Porta (vai al **307**).

115

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete girate dalla parte della testa e tre da quella della croce. Tu invece hai solo tre monete, tutte voltate sulla testa. Ti guarda per un momento, poi dice: "Bene, stai perdendo". Le sue mani fanno sparire le monete dal tavolo.

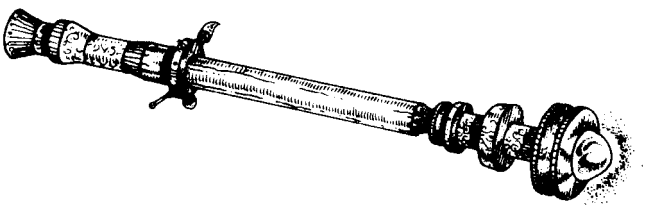
Vai al **55**.

"Bene" dice il fantasma, "i servitori di Zyn devono obbedire al loro capo, e sono sicuro che tu verrai ricompensato meglio degli altri". Passa le mani sopra il coperchio del sarcofago, che si alza lentamente. Guardi lo scheletro, che tiene nella mano una pietra di granito. "La mia forma mortale..." dice il fantasma. "Da tanto tempo non bevo il dolce vino di Asmuly... Prendi la pietra! Prendila, presto! Vorrei non pensare più alle cose che ho lasciato". Tu non hai scelta, lo capisci. Il tuo sentimento di compassione nei suoi confronti ti fa perdere del tutto la forza per opporti a lui. Prendi la pietra di granito dalle sue mani e il sarcofago si richiude. Vedi che hai in mano un cuore fossilizzato. "È il cuore del Gigante Skrymir" spiega il fantasma, "è stato sconfitto dai Veri Maghi, ma adesso lui sarà il mio strumento di vendetta contro i maghi moderni che hanno usurpato l'antica grandezza... Vai allo scoglio. Io non ho nessun interesse in questa contesa, e per me non ha alcuna importanza se vinci o perdi. So che desideri vincere e ti avverto che prima di arrivare all'Emblema della Vittoria dovrai passare in una stanza dove si trovano alcune parti del corpo di Skrymir: le sue enormi gambe, la gabbia toracica, le sue braccia e il teschio. Prendile, riuniscile e metti il cuore fossilizzato nel petto. Poi allontanati poiché grazie alla magia di Zyn Skrymir rivivrà..." Alza le sue diafane mani e raggi di luce blu ti circondano: ti ritrovi di nuovo nella pianura sotto la piattaforma. Puoi continuare per la tua strada, ma ricordati che per il momento non puoi abbandonare il cuore di Skrymir.

Vai al **238**.

117

Skrymir si alza in piedi: è enorme.
"Sono di nuovo vivo!" grida. "Ho sempre sognato di rivivere durante i secoli in cui ho dormito. Ora dovete morire voi, Maghi. Chiudete le porte della Fortezza, preparate gli eserciti. Skrymir è ritornato!"
Skrymir ovviamente vuole ritornare subito alla superficie per vendicarsi. Se preferisci riprenderti quello che gli hai appena restituito, vai all'**84**. Se non gli parli, vai al **257**.



118

Attraversi l'abisso sulla schiena dell'Uomo Dirge. Le forti correnti di vento gli fanno perdere quota, ma l'Uomo Dirge riesce a manovrare con bizzarra eleganza. A metà strada riprende a parlare della saliva di chimera: "Penso sia meglio essere sinceri. Se non mi lasci finire la bottiglia io ti lascerò cadere nella palude". "Non essere così cattivo" rispondi, "quello è un veleno mortale, ma io ho bevuto l'antidoto mentre tu no. Se vuoi averlo, è meglio che tu mi faccia scendere a terra sano e salvo". L'Uomo Dirge atterra dalla parte opposta della palude, tu gli dai il resto della saliva di

chimera, garantendogli che si tratta dell'antidoto anche se sembra identico alla pozione velenosa. L'Uomo Dirge la beve e tu te ne vai prima che scopra la verità.

Vai al **359**.

119

Ritorni nella piazza per vedere quali stendardi sono rimasti: quello rosso e quello nero sono già stati presi mentre quello verde-oliva del Mago Kalugen è tenuto in mano da un assistente. "L'ora è tarda, ho molto freddo" dice, "prendi questo stendardo e lasciami andare a casa". Stai per farlo quando una mano guantata e con molti anelli d'oro ti ferma. "Io sarò il campione di Kalugen" dice il nuovo venuto, "sono il Padrone Quel. E tu sei pazzo se cerchi di opporti al mio volere". Vuoi opporti? Vai al **473**. Preferisci invece lasciargli prendere lo stendardo? Vai al **164**.

120

Dopo il *recupero* lui ha due monete sul lato della testa e quattro su quello della croce. Tu hai invece due monete girate dalla parte della testa e una su quella della croce. Dovete giocare entrambi l'1 così pareggiate.

Vai al **115**.

121

(LADRO) Passi accanto al mercante e gli porti via i soldi facendo finta di urtarlo accidentalmente. È così ubriaco che non si accorge di nulla.[*Controlli il tuo*

bottino e scopri di avere rubato cinquanta pezzi d'oro. Registrali sul Foglio d'Identità.]

Vai al **344**.

122

(STREGONE) Dici la formula magica, e immediatamente hai la sensazione di precipitare in un buco senza fondo; forse stai morendo? Certamente questa è una possibilità, ma ne esistono anche altre. Se c'è un Saggio nella tua squadra e vuole tentare qualcosa, vai al **108**. Se preferisci tirar fuori dall'acqua la catena, vai al **502**. Se chiedi al gondoliere di portarti via, vai al **247**.

123

Blocchi quest'uomo, dicendo: "Ti ho scoperto, Balhazar!" Quello si volta sorridendo, poi sparisce! Ti guardi attorno e vedi che tutti gli altri ospiti sono svaniti come lui. Solo uno è rimasto: l'uomo con il domino. Mentre ti si avvicina lo riconosci: Mago Balhazar. "Hai fallito la prova" dice, "avevo sperato nella tua vittoria. Ora è tempo che tu vada via".

Vai al **119**.

124

Lo scarabeo brilla di una luce verde, restituendo la vita a quest'uomo che immediatamente si alza. "Che cosa è successo?" chiede, "L'ultima cosa che ricordo è l'uccisione del mio amico Fashmar da parte degli Stregoni Ghiacciati...!" È rimasto ibernato nel ghiac-

cio per almeno dieci anni, da quando è entrato con i suoi compagni nel Labirinto per difendere i colori del Mago Laglor. Il suo nome è Imragarn. Ti è molto grato per avergli salvato la vita, così puoi farlo entrare nella tua squadra. Scriviti le sue caratteristiche.

Imragarn

Combattività: 6	Danno:1D-1
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 12	

Egli ha un'armatura di pelle (il suo punteggio di Protezione è 1) se non l'hai spogliato prima di farlo scongelare. Non ha armi, ma se tu gliene dai una il suo punteggio di Combattività aumenta di due punti, e quello di Danno diventa 1D + 1. È un Guerriero di seconda Classe. All'inizio di un combattimento puoi porlo in una casella adiacente ad un altro giocatore; puoi fuggire dal combattimento senza Imragarn, ma se lo fai, tutti i Guerrieri della tua squadra perderanno cinquanta punti d'esperienza alla fine dell'avventura.

Vai al **369**.

125

Klef rivela il suo numero: il 3.

Se tu avevi scelto l'1, vai al **130**. Se la tua scelta era stata il 2, vai al **95**. Se il tuo numero era lo stesso del suo, vai al **135**. Se il tuo numero era maggiore del suo, vai al **286**.

126

Corri fuori e ti ritrovi in una stanza circolare, illuminata da una violenta luce blu: senti un grido disperato e il tuo corpo è percorso da una sensazione di terrore. Se indossi l'armatura la luce blu la fa marcire: riduci il tuo punteggio di Protezione di 1 punto. Non sei solo nella stanza, una figura indistinta è con te: il Principe della Desolazione. Egli ora è di fronte a te e ti guarda con occhi da pazzo. Se combatti con lui, vai al **371**. Se corri via, vai al **154**.

127

Hai ucciso gli Assassini e ora puoi prèndere i loro pugnali, se lo desideri. I loro Shuriken sono inservibili. Trovi anche una fiala di liquido nero che può essere identificata da un Saggio; vai al **463** se nella tua squadra c'è un Saggio. Se prendi la fiala puoi berla quando vuoi (vai al **317** per sapere cosa succede, ma ricordati di scrivere il numero del paragrafo in cui ti trovi, perché il **317** non ti riporta indietro).

Vai al **236**.

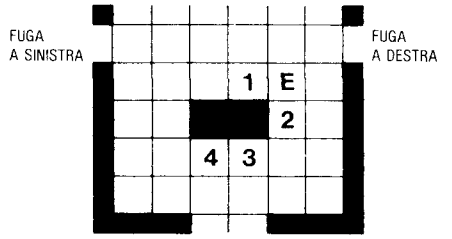
128

(STREGONE) Mentre salti dal ponte senti la voce della maschera echeggiare nella caverna: "Ritorna dalle tenebre". In risposta a questo invito appare alla fine del ponte una figura che con passo lento avanza verso di te, mentre le Streghe gridano eccitate. Dietro di te si alza un muro di forze invisibili, bloccando la tua fuga ed impedendo ai tuoi compagni di venire in tuo aiuto. La figura è abbastanza vicina per permetterti di riconoscere lo stemma sul suo scudo: tre draghi d'oro in campo azzurro. È lo stemma di Sir Guillarme le Cauchemar, un demonio cavaliere che è stato il tuo peggior nemico fino a quando lo hai ucciso, mesi fa... Guillarme inizia a parlare, e la sua voce risuona fredda e metallica. "Ci siamo già incontrati in uno scontro fatale. Questa volta è tempo che io, Guillarme le Cauchemar, ti uccida". Guillarme ha il punteggio d'Energia Vitale e d'Intelligenza uguale a quello che avevi tu all'inizio dell'avventura, mentre quello di Combattività è di un 1 punto maggiore del tuo iniziale, e quello di Energia Mentale è 2 punti di meno. Egli infligge gli stessi tuoi punti di danno, e la sua Protezione è 3. Se riesci ad uccidere Guillarme, vai all'**88.**

129

Echidna scivola sul pavimento di marmo per attaccarti. I suoi aculei contengono una pozione molto potente ed ogni giocatore che viene ferito deve lanciare un dado: se totalizza da 1 a 5 la pozione non penetra nella

ferita, ma se il giocatore lancia il numero 6 perde 3 dadi di Energia Vitale.



Echidna

Combattività: 8	Danno: 2D+2
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 40	Protezione: 2

Se la uccidi , vai al **253**. Se *fuggi*, corri via dall'uscita a sinistra (vai al **357**) o da quella a destra (vai al **56**).

130

Egli ha due monete girate sul lato della testa e cinque su quello della croce. Tu hai solo due monete dalla parte della testa. Pensi alla tua possibilità di vittoria quando Klef dice:"No, non puoi vincere in nessun modo. Ci troviamo in una Spirale Convergente, dove ogni ulteriore giocata significa solo prolungare la tua inevitabile sconfitta". Klef raccoglie le monete.

Vai al **55**.

131

Afferri il Talismano, che sotto la luce della lava brilla come una fiamma. Gli Skiapyrs si fermano, e uno di

loro dice: "Hai il Talismano, ora obbediremo ai tuoi ordini". "Uccidete i briganti che mi inseguono" comandi. Gli Skiapyrs immediatamente si dirigono verso gli Avventurieri contro cui hai lottato pochi minuti fa. Le loro facce assumono un'espressione di odio e gridano: "Ammazziamo gli intrusi!" In pochi secondi rimangono solo i cadaveri a dimostrare la lotta avvenuta. Ti guardi attorno e vedi che gli Avventurieri hanno lasciato cadere qualcosa che sotto la luce degli Skiapyrs sembra oro. La prendi in mano e scopri che sono un paio di briglie: se vuoi le puoi prendere.

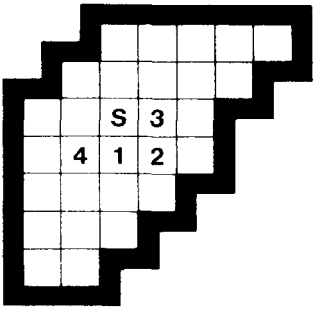
Vai al **223**.

132

Costruisci una zattera con il legno della porta, e come remo prendi un altro pezzo di legno che una volta bloccava la porta. Quando sei pronto spingi la zattera nel magma. Devi attraversare piano il magma, stando molto attento a non sollevare schizzi che provocherebbero la tua morte. Sei così intento a remare che non ti accorgi che all'estremità del cratere c'è un battello: due Avventurieri stanno lottando, sull'orlo del cratere, contro degli Skiapyrs. Uno di loro viene colpito e cade nel magma dove il suo corpo brucia in pochi istanti; l'altro, sconvolto da quello che ha appena visto, salta nel mare di magma preferendo uccidersi piuttosto che lasciare agli Skiapyrs la sua Energia Vitale. La tua zattera arriva alla sponda del cratere e scendi mentre gli Skiapyrs urlanti ti inseguono. Se hai il gioiello di ghiaccio e desideri usarlo vai al **12**. Altrimenti, vai al **376**.

133

"Una ricompensa?" Si volta verso di te e ti fissa. "Sì, verrai ricompensato. Avrai l'onore di essere schiacciato dalla mano di Skrymir, verme mortale!"



Il Gigante Skrymir

Combattività: 9	Danno: 4D
Energia Mentale:9	Intelligenza:8
Energia Vitale: 70	Protezione:3

Sei terrorizzato , non sai come cavartela. Se hai fortuna e lo sconfiggi, vai al **432**.

134

"Non devo cercare altri campioni" dice Balhazar, "ora è arrivato il momento di darti tutto il necessario per la contesa di domani". Regala ad ogni giocatore della squadra un medaglione: scrivilo sul Foglio d'Identità. Esso permetterà a Balhazar di seguire su uno schermo i tuoi progressi e quelli della tua squadra all'interno del Labirinto, e anche di intervenire in caso di neces-

sità. Al primo giocatore in ordine di partenza dà uno strano oggetto: un prisma ottagonale di vetro. Non sai a cosa serve, ma credi che senz'altro sarà utile. Poi un servo ti mostra la camera dove tu e i tuoi compagni potrete riposare prima della contesa. Ti alzi prima dell'alba per allenarti e per preparare la tua mente agli eventi. Balhazar e le sue guardie ti accompagnano fuori. Vedi la portantina con le tende chiuse di Mago Vyl, che ovviamente non gradisce la luce, accompagnato da tre Assassini vestiti di nero che sono i suoi campioni. Molti Maghi stanno parlando fra loro sul palco da dove daranno inizio alla contesa. Sei scortato attraverso la fredda pianura dove vedi altri gruppi di campioni: Barbari con l'armatura di bronzo assunti da Mago Tor e dal Maestro Warlock; Icon l'Empio, che difenderà i colori di Mago Uru. Alla fine del cammino ti ritrovi sul fianco di una collina: una guardia di Balhazar ti fa entrare nel Labirinto, e così inizi la più grande avventura della tua vita...

Vai al **201**.

135

Dopo il *recupero* lui ha cinque monete girate sul lato della testa e due su quello della croce. Tu hai quattro monete dalla parte della testa. Dopo aver scelto il numero per la prossima Spirale, vai al **140**.

136

Discendi nelle tenebre: ti ritrovi in un umido atrio, da dove un tunnel conduce attraverso alcuni gradini ad

un altro tunnel a destra. Mentre percorri questo passaggio vedi una figura nell'oscurità, e davanti a te un grande portale ornamentale. Se ti avvicini alla figura, vai al **278**. Invece se continui per il tunnel ed esci dal portale, vai al **246**.

137

Alzi il coperchio di pietra del sarcofago. Una lieve brezza percorre la caverna muovendo le ossa quasi polverizzate e i brandelli degli abiti. Un piccolo oggetto brilla vicino alla mummia: una chiave di bronzo. Ricordati di scriverla sul tuo Foglio d'Identità se la prendi. Se non l'hai già fatto puoi aprire un altro sarcofago: il primo (vai al **351**), il secondo (vai al **186**) o il terzo (vai al **403**). Se invece preferisci continuare verso la spiaggia, vai al **293**.

138

(GIOCATORE IMPRIGIONATO) Fissi con orrore la mano morta appoggiata sul tuo braccio. Gridi disperatamente: fra pochi secondi il tuo corpo brucerà (tutti gli oggetti che possiedi verranno distrutti con te). I tuoi compagni non possono aiutarti, solo alla fine possono raccogliere le tue ceneri e continuare la loro ricerca andando al **447**.

139

(SAGGIO) Questo è il santuario di Vactris, il feroce Dio protettore di Mago Tor. Ti ricordi della squadra ingaggiata da Tor, l'hai vista vicino al Palazzo di

Balhazar. [*Certamente il santuario è pieno di presenze demoniache, e non ti conviene stare qua dentro più a lungo di quanto tu debba.*]

Vai al **476**.

140

Il suo numero è il 3.

Se il tuo è l'1, vai al **145**; il 2, vai al **50**; il 3, vai al **150**; il 4, 5 o 6, vai al **286**.

141

I Barbari si allontanano lungo il corridoio, e discutono di quanta birra potranno comperare con il premio che spetta ai vincitori della contesa. Tu sorridi, e pensi che non è il caso di fare i conti senza l'oste... Se c'è un Saggio nella tua squadra, può cercare di dire un ESP e andare al **297** o al **448** per sapere se riesce o no. Se non c'è nessun Saggio puoi sollevare la griglia e saltar giù per seguire i Barbari (vai al **477**), o restare dove sei e aspettare (vai al **73**).

142

La piattaforma consiste in uno spiazzo roccioso che sporge dalla parete della caverna.Ora puoi permetterti di sbeffeggiare le Streghe, esasperate dal fatto che hai sconfitto i loro "animali". Le uniche vie per attraversare il baratro sono le due passerelle che conducono alla terrazza del tempio, però una cascata d'acqua divide la piattaforma in due parti impedendoti di raggiungere il ponte più lontano. Guardi in alto e vedi una

enorme maschera scolpita nella roccia, proprio sopra la piattaforma; è dalla sua bocca che esce la cascata d'acqua che divide la piattaforma e poi cade nel fiume sottostante. Mentre stai considerando la situazione senti una voce che ti fa alzare la testa: la bocca della maschera si muove e parla. "Affronta quello che temi di più, o confrontati con il nemico minore".
Presumibilmente si riferisce ai due ponti. Puoi attraversare quello più vicino, che apparentemente non è pericoloso; o quello più lontano, ma per raggiungerlo devi attraversare la cascata. Le parole della maschera sono molto ambigue. Quale scegliere? Tutti i giocatori devono attraversare il baratro, uno alla volta, e devono *scrivere* in questo momento il numero del paragrafo dove hanno intenzione d'andare. L'ordine di attraversamento lo devono decidere loro... Quando un Guerriero attraversa, va al **478**; un Ladro va al **113**; un Saggio va al **426** e uno Stregone va al **252**.

143

(LADRO) Senti un leggero tocco alla cintura, e ti accorgi che dita invisibili stanno cercando di rubarti i tuoi averi! "Solo un Ladro può catturare un altro Ladro" sussurri a te stesso mentre sposti le mani invisibili. Una di esse urta qualcosa, e tu velocemente afferri l'oggetto mentre esci da sotto la cascata. [*È una fiala di saliva di chimera: una pozione mortale che agisce lentamente.*]

Vai al **267**.

144

Il seguente paragrafo è riservato a tutti i giocatori che hanno bevuto il liquido nero. Hai anche bevuto la pozione effervescente? Se è così hai agito bene, poiché era l'antidoto per la saliva di chimera. Se non l'hai fatto muori dopo una terribile agonia. Se qualche giocatore rimane vivo, può andare al paragrafo dove era diretto.

145

Fa sparire le monete. "Hai perso" ti spiega, "nella prossima Spirale avresti potuto giocare solamente l'1 e io con il 2 ti avrei fatto perdere una delle due monete, così non avresti potuto più giocare; perciò ho interrotto prima la partita...!"

Vai al **55**.

146

Gli infili il grande guanto dell'armatura nella mano destra, mentre la pelle incomincia a ricrescere. Skrymir sta risorgendo dalla morte: il sangue inizia a scorrere nelle sue vene, il cuore di pietra si trasforma in carne e i suoi muscoli si uniscono alla pelle. È in piedi davanti a te e ti fissa. "Skrymir si erge sulla Mezza-Terra ancora una volta" grida scuotendo i muri di roccia. "I Maghi rannicchiati sui loro troni tremino, essi non vedranno un'altra alba!" Si gira e guarda il raggio scintillante dell'incantesimo Teletrasportatore: vuole ritornare in superficie, nella grande sala dove i Maghi stanno aspettando il vincitore. Se vuoi puoi

fargli notare che l'hai fatto resuscitare: vai al **539**. Se non parli e lo lasci andare, vai al **257**.

147

(LADRO) "Quello che dici è senza senso" gridi, "come puoi descrivere te stessa come un essere senza anima quando sei più amabile di qualsiasi donna terrestre? Guarda il riflesso del tuo bellissimo viso nella fontana!" Larisha ti guarda spaventata, poi si gira per osservare la sua immagine nell'acqua della fontana. "Dici la verità" mormora. Adesso parla, non usa più il suo potere telepatico, e la sua voce è così fredda che puoi ben credere che non abbia un'anima. "Perché devo essere schiava del Destino? Ti darò anche un altro oggetto, non perché devo, ma perché *voglio* così..." Adesso hai *due* oggetti fra i seguenti: il Pugnale di Vislet, la Scatola dorata di Snuff e la Gemma del Signore dei Draghi. Quando hai deciso quale oggetto in più prendere, vai al **203**.

148

La tua fama di Avventuriero non è basata sulla stupidità, quindi te ne vai rapidamente dalla stanza, oltrepassi l'arcata e poi sali di corsa la scala che conduce alla cima della Torre.

Vai al **3**.

149

Mago Balhazar non è abituato a usare la sua magia in combattimento, sebbene sia un Mago molto potente.

Esita un momento di troppo dando all'Assassino la possibilità di lanciare il pugnale, che ruota nell'aria e colpisce Balhazar al braccio. Riesce a toglierselo, ma barcolla e cade sul pavimento perché come ben sai il pugnale era ricoperto di veleno. Ti volti e vedi con tua grande meraviglia che l'Assassino si è arrampicato sulla tenda della finestra ed ora è sul balcone. Corri verso la scala, ma egli ti lancia tre *sha-ken* uno dietro l'altro per fermarti, poi sparisce nella notte. Vai ad aiutare Balhazar. "La mia magia non può fare nulla contro questo veleno" dice debolmente. "L'Assassino deve essere stato inviato dal Mago Vyl, che ha al suo servizio questa gentaglia. La mia morte ti priva del tuo padrino. Mi risulta che solamente Kalugen sta ancora cercando campioni, perciò devi tornare nella piazza e prendere il suo stendardo. Io posso oramai offrirti solo gli oggetti dentro l'armadio..." E muore.
Se apri l'armadio, vai al **196**. Se ritorni subito alla piazza principale, vai al **119**.

150

Dopo il *recupero* Klef ha sei monete dalla parte della testa e una da quella della croce. Tu hai quattro monete, tutte girate sul lato della testa. Klef gira il dado nella sua esile mano e sceglie il suo numero. Fai lo stesso e quando sei pronto vai al **155**.

151

Alla fine del passaggio c'è una porta piccola ma pesante, che apri tirando l'anello di ferro attaccato nel

centro. Entri in una stanza dove non ci sono altre entrate o uscite. Vedi su di un tavolo di granito rosso la Mazza del Potere che luccica di energia magica, la prendi e noti su un fianco un indicatore che segna il numero delle cariche: sono quattro. La provi per vedere come funziona, così perdi una carica. Se c'è un Saggio nella tua squadra conosce il suo funzionamento, e non occorre che tu la metta in funzione. Ogni carica fa uscire dalla Mazza un raggio di energia distruttiva che può essere usata nei combattimenti al posto della opzione di *attacco*. Colpisce un avversario posto nella casella adiacente a chi la usa, infliggendogli un danno di cinque dadi. Quando usi la Mazza del Potere non devi lanciare i dadi, perché il suo raggio colpisce sempre. Ricordati di cancellare le cariche quando la azioni, e che al loro esaurimento la Mazza del Potere cessa di funzionare.

Vai al **246**.

152

Ti allontani dal pontile attraverso un tunnel scavato nella pietra, e dopo alcuni metri ti ritrovi in una piccola stanza circolare con due uscite. La prima è direttamente davanti a te: una apertura più o meno rettangolare scavata nella pietra, sbarrata da una pesante griglia di ferro tenuta ferma da una grossa catena. L'altra è alla tua destra e conduce in un corridoio illuminato da torce con ai lati profonde alcove. Se hai una chiave di bronzo, vai al **221**.

continua

Se non hai la chiave, ma hai la Mazza del Potere (con almeno una carica), vai al **296**. Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **316**.

153

(SAGGIO) Conosci la preghiera per questa Dea, la dici e lei ti risponde infondendo nel tuo spirito un'energia benefica. Se desideri usare il tuo potere Guaritore raddoppia il punteggio ottenuto con il lancio di 2 dadi e sommalo a quello della tua Energia Vitale. Il beneficio è valido solo se agisci subito. Se non l'hai ancora fatto puoi indagare sul blocco di ghiaccio (vai al **334**) o sul mucchio di pietre (vai al **42**). Se invece vuoi continuare per la tua strada, vai al **279**.

154

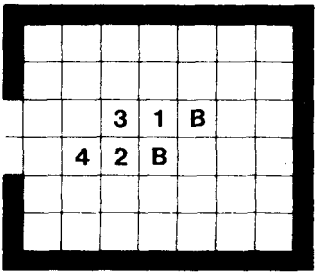
Attraversi correndo la stanza cercando di non farti colpire dalle frecce, ma tre di esse ti colpiscono infliggendoti ognuna un danno di 1D - la Protezione (se giochi in squadra i giocatori devono lanciare i dadi per vedere chi non è stato colpito). Se sei ancora vivo ti nascondi dietro il pezzo che sulla scacchiera raffigura il cavallo, e pensi al tuo piano d'azione. Se sali di corsa le scale per raggiungere la balconata, vai all'**82**. Se torni indietro da dove sei entrato, vai al **48**.

155

Il numero di Klef è il 3.
Se il tuo numero è l' 1, vai al **160**; il 2, vai al **165**; se è uguale a quello di Klef, vai al **170**. Se scegli il 4 o un numero maggiore, vai al **286**.

156

Arrivi ad una porta, la apri e vedi una carneficina: due Barbari stanno combattendo contro un Assassino, dopo averne ucciso altri due. Appena entri l'Assassino che sta ancora lottando ti lancia uno Shuriken (se giochi in una squadra il giocatore colpito dallo Shuriken sarà il primo in ordine di scontro). Il lancio di questo Shuriken infligge 1D - 1 (meno il punteggio di Protezione). I Barbari ammazzano con le loro asce anche l'ultimo Assassino e si girano per affrontarti. Li fissi, e vedendo la ferocia dipinta nei loro occhi ti rendi conto che non puoi ragionare con loro.



Barbari

Combattività: 8	Danno: 1D + 2
Energia Mentale: 5	Intelligenza: 7
Protezione: 1	
Energia Vitale: *primo* 8	*secondo* 10

Non puoi *fuggire* perché sai che gli altri due Barbari sono nei dintorni; e infatti, dopo 6 Tempi di combattimento (tieni il conto), ecco che ti arrivano alle spalle.

Adesso se ci riesci puoi *fuggire*, andando al **354**. Se invece li sconfiggi, vai al **32**.

157

(SAGGIO) Cammini sul ponte, guardi giù e vedi un fiume di lava scorrere sul fondo del baratro. Quando sei a metà del ponte la maschera di pietra parla di nuovo. "Ridiventa di nuovo mortale" dice. In risposta una sagoma scura appare sul ponte davanti a te. È una donna vestita di nero con in mano una spada. La riconosci subito: Nemesis, sua madre era un demone e suo padre un mortale. Era la tua peggiore nemica, fino a quando l'uccidesti sei anni fa. "La vita e la morte non sono immobili" ruggisce la maschera, "battetevi per decidere chi vivrà". Nemesis ti colpisce al braccio con la spada, infliggendoti la perdita di quattro punti di Energia Vitale (meno la Protezione). Se sei ancora vivo contrattacca. Nemesis ha il tuo stesso punteggio di Combattività, di Energia Vitale, di Energia Mentale e d'Intelligenza di quando hai iniziato quest'avventura. Quando colpisce infligge un punto in più di danno di te, ma non ha l'armatura. Non puoi tornare indietro perché una barriera d'energia blocca il ponte dietro di te impedendo anche l'arrivo dei tuoi compagni. Il solo modo per riuscire a fuggire da questo scontro è librarsi nell'aria. Se provi ad usare il tuo potere di Levitazione, vai al **282**. Se combatti contro Nemesis e la uccidi, vai all'**88**.

158

Tieni in mano il Talismano che brilla sotto la luce della lava, facendo indietreggiare gli Skiapyrs. "È il Talismano sacro" sussurra uno di loro, "passa in pace". Ti allontani prima che cambino idea, e vai al **223**.

159

Percorri il sentiero fino a quando giungi in un'altra stanza. Adesso dovresti essere a metà strada dalla cima. In mezzo alla stanza c'è un trono intagliato grezzamente nella roccia; su di esso sono appoggiate le gambe e lo scheletro del bacino di un gigante. Se hai il teschio del gigante, vai al **433**. Se non lo possiedi, vai al **538**.

160

Klef scuote la testa e fa sparire le monete rimaste. "Bene" dice,"ormai non avevi nessuna possibilità di vincere".

Vai al **55**.

161

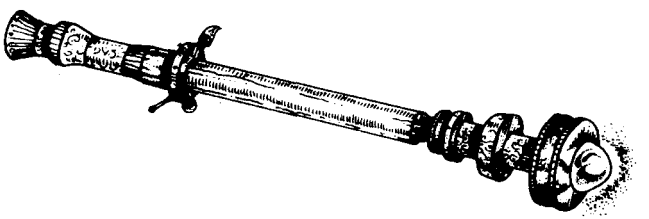
L'ordine dato dal teschio risuona come un presagio di morte. Il lucchetto si apre e la cassa toracica cade ai piedi dell'albero pietrificato. Se vuoi puoi prenderla (se hai il cuore fossilizzato *devi* prenderla e non puoi lasciarla, come del resto il cuore e il teschio).

Vai al **159**.

162

"Questo è un bel gioco" dice Kalugen, "la prima cosa da fare è decidere quanto denaro vogliamo giocare. Prima tu..." Decidi quanto denaro vuoi giocare in tutto (in una squadra solo un giocatore può giocare contro Kalugen. Gli altri possono dargli il loro denaro, se vogliono). Una volta che hai deciso quanti soldi vuoi scommettere complessivamente, scrivi la somma su un pezzo di carta: non puoi puntare altro denaro durante il gioco.

Vai al **189**.



163

(STREGONE) L'incantesimo non ti riesce perfettamente; le immagini di diversi futuri si sovrappongono una sull'altra.[*Ti vedi chiuso in questa medesima stanza mentre lotti con un vampiro! L'immagine si dissolve per mostrarti un'altra possibilità: questa volta stai entrando nella stanza in cima alla Torre.*] L'incantesimo svanisce e ritorni alla realtà. Cosa vuoi fare? Se decidi di continuare a investigare l'altare, vai al **444**. Se invece preferisci salire le scale, vai al **3**.

164

Padrone Quel è il nuovo campione di Kalugen. Tu non puoi più partecipare alla contesa; forse, se tornerai il prossimo anno, avrai più fortuna.

165

Klef allarga le mani. "Arrivati a questo punto non ha più senso continuare a giocare, poiché sei in una situazione di inevitabile sconfitta".

Vai al **55**.

166

(LADRO) "Cinque monete subito e le altre cinque alla fine" gli dici. Estrai dieci monete d'oro e gliene dai cinque, tenendo le altre bene in vista nella mano. "Lo stendardo scarlatto è il simbolo del Mago Balhazar, che è noto per la sua bontà. Questa qualità lo distingue dagli altri Maghi dai cuori di pietra". "Grazie del consiglio" dici sorridendo. Prendi le cinque monete dalla sua mano e gli dai le altre cinque. "Truffatore, miserabile!" grida, "Non ti ho detto la verità: lo stendardo scarlatto è il peggiore". Si gira e ritorna vicino agli altri due assistenti.

Vai al **332**.

167

Il gondoliere inizia a parlare da dietro la maschera. "La tariffa è di quaranta monete" dice. Se possiedi abbastanza denaro e vuoi pagare, vai al **193** (ricordati di cancellare questa somma di denaro dal tuo Foglio

d'Identità). Se invece non hai i soldi necessari o non desideri pagare, vai al **516**.

168

Questo paragrafo è riservato al giocatore che prende il coltello. Se nessuno è stato ancora scelto, tutti i giocatori della squadra devono lanciare i dadi e colui che totalizza il punteggio più basso deve prendere il coltello. Afferri il coltello sacrificale e senti una fitta acuta alle dita, ma per tua fortuna passa presto. Tutti gli oggetti che possiedi si sciolgono in una schifosa melma, e d'ora in poi il solo oggetto che puoi possedere è il coltello. Qualsiasi cosa che ti verrà data o che prenderai si disintegrerà se non la usi immediatamente. Per esempio, se trovi una pozione devi berla subito, perché se provi a conservarla, svanirà. Il coltello non ha qualità solo negative, infatti ti permette di aumentare di 1 punto il punteggio della tua Combattività e di Danno. Adesso puoi solo ritornare al paragrafo da dove sei venuto.

Vai al **77**.

169

(GUERRIERO) Stai camminando sul primo ponte, e dietro di te si è alzata una barriera energetica che ti impedisce di ritornare indietro fino a quando non avrai affrontato il tuo destino. La maschera inizia di nuovo a parlare: "Sorgi dalla cenere". Ti guardi attorno, perplesso, e vedi una figura prendere forma davanti a te: è un feroce guerriero con una armatura. Alza mi-

nacciosamente il martello da guerra, mentre una scintilla di fuoco gli illumina il volto facendo in modo che tu possa riconoscerlo: il suo nome è Martello Beorn Smith, uno dei tuoi più odiati nemici. Ma... l'hai ammazzato tre anni fa!
"Il vincitore vivrà" ruggisce la maschera di pietra. Beorn fa un passo avanti e ti saluta: "Mio vecchio nemico, ora finalmente faremo cambio di posto". Ti si avvicina roteando il martello... Beorn ha lo stesso tuo punteggio iniziale di Combattività, Energia Mentale e Intelligenza. La sua Energia Vitale invece è minore di sei punti della tua all'inizio dell'avventura, ma ogni volta che colpisce infligge un danno di un Dado maggiore del tuo (ad esempio se tu colpisci con 2D +2 lui colpisce con 3D + 2). La sua Protezione è 1. I tuoi compagni, se ne hai, non possono aiutarti e tu non puoi fuggire. Se vinci, vai all'**88**.

170

Dopo il *recupero*, questa mossa permette al Gran Maestro Klef di aumentare il suo distacco da te. Infatti egli ha sette monete girate dalla parte della testa mentre tu ne hai solo quattro, tutte dal lato della testa. Dopo aver scelto il tuo numero per la prossima Spirale, vai al **175**.

171

(LADRO) Hurondus avanza stando molto attento a ogni tuo movimento. Dietro di te si è alzata una barriera energetica che ti impedisce di ritornare sui tuoi

passi. Devi combattere contro Hurondus fino alla tua morte o alla sua. Il suo punteggio di Combattività e di Energia Vitale è uguale a quello tuo all'inizio dell'avventura. La sua Energia Vitale è di un punto maggiore della tua iniziale, mentre la sua Intelligenza è di un punto minore. Non indossa l'armatura, ed infligge lo stesso Danno che procuri tu. Conosce alcuni incantesimi: ora sta pensando a quello della Spada Infallibile, che riduce la sua Energia Mentale di un punto (normalmente è due punti più alta della tua). Per poter fare l'incantesimo deve lanciare 2 dadi e totalizzare un punteggio che aumentato di due deve essere uguale o minore a quello della sua Energia Mentale, e può fare questo lancio durante ogni Tempo invece di *attaccare.* Se riesce a formulare l'incantesimo, infligge alla tua Energia Vitale un danno di 2D + 2 (meno la Protezione), e poi continuerà il combattimento senza mettere in opera altri incantesimi. Se lo uccidi, vai all'**88**.

172

(SAGGIO) Riconosci lo strano metallo. [*È una sostanza che gli alchimisti chiamano Kalium. Se qualcuno lo tocca può saltare in aria, perciò devi tenere il contenitore ben sigillato.*] Dopo aver deciso se lo tieni, vai al **319**.

173

(SAGGIO) Sei passato ad uno stato trascendentale; la realtà ti fluttua intorno, ma sei in grado di superarla raggiungendo il Nirvana. Galleggi nell'aria in uno

stato di serenità, conscio del fatto che il tuo nemico caduto nel fiume stava tentando di raggiungerti mentre ti innalzavi nell'aria. Percepisci che questo pensiero ti sta riportando lentamente alla realtà, e ti ritrovi di nuovo sul ponte. Guardi in basso nel baratro, ma non vedi il corpo del tuo nemico che deve essere stato portato via dal fiume. Continui ad attraversare il ponte.

Vai all'**88**.

174

Inserisci il prisma nella cavità, e vedi che collima perfettamente. Nella stanza si diffonde una luce multicolore e percepisci un lieve rumore. Anche la lente nera cambia colore e diviene rossastra. Hai un po' di paura...

Cambia la scena: sei in cima ad un pilone di pietra che sorge dal lago di lava. Sei stato teletrasportato per centinaia di metri all'interno della caverna. Ti guardi attorno e ti rendi conto di vedere l'immensa bellezza del Labirinto. Da una parte, verso la parete della grotta vedi una distesa di nebbie da dove spuntano pietre dritte come funghi. Ancora più lontano si erge lo scoglio dove l'Emblema della Vittoria ti sta aspettando. Scendi le scale all'interno del pilone ed arrivi in una camera, le cui enormi porte di legno giacciono al suolo: sono state divelte a causa della corrosione dei loro cardini, dovuta alle esalazioni vulcaniche. Il mare di lava che circonda il pilone è racchiuso da un cratere. Se potessi raggiungere un lato del cratere potresti forse scalarlo e raggiungere il sentiero che corre lungo

i bordi, ma per farlo devi prima attraversare la lava... Se hai il medaglione di opale, vai al **523**. Se non lo possiedi, ma c'è un Saggio nella tua squadra, vai al **256**. Se invece c'è uno Stregone, vai al **431**. Se non puoi scegliere nessuna di queste possibilità, vai al **101**.

175

Klef apre la mano e ti mostra il 6. Anche tu gli riveli il numero, poi capisci che non fa alcuna differenza. Hai perso comunque.

Vai al **55**.

176

La voce di Mago Zyn risuona dentro la tua testa: "I guardiani dei maghi tenteranno di fermarti, ma i servi di Zyn possono sempre invocare l'aiuto del loro padrone... Ascolta la musica del vecchio Krarth". Nella tua mente senti la sinfonia di Cabbanderi. Non ti piace, ma riesce a scacciare i fantasmi che insidiano la tua persona. "Adesso prendi la cassa toracica di Skrymir" dice Zyn.

Vai al **272**.

177

I soldati di Kalugen fanno uscire tutti i cortigiani dal salone. "Voglio parlare da solo con te" dice il Mago e ti fa cenno, senza essere visto dalle guardie, di aprire un contenitore. Al suo interno trovi dei medaglioni d'opale, uno per ogni giocatore della tua squadra (ogni giocatore deve scrivere sul suo Foglio d'Identità que-

st'oggetto). Inoltre nel contenitore c'è una pergamena con il sigillo di cera di Kalugen. Puoi aprire la pergamena e leggerla in qualsiasi momento durante l'avventura, ma ricordati di scrivere il numero del paragrafo che stai leggendo quando la apri: poi vai al **312**. (Devi scrivere sul tuo Foglio d'Identità: "Pergamena di Kalugen - per l'effetto vai al **312**".) Kalugen ti conduce in una fredda cella. "Riposa fino all'alba" dice, "e raccogli tutte le tue forze per la gara". Si gira sorridendo e se ne va a riposare nella sua camera calda.

Vai al **402**.

178

Identifichi Balhazar e ti avvicini. "Mio Signore" dici inchinandoti, "non devi più cercare il tuo campione". "Bravo" dice Balhazar togliendosi il cappuccio.

"Mi hai trovato fra tutta questa gente..." Si volta e inizia a mormorare un incantesimo che fa svanire tutti gli ospiti della festa. "Erano tutti solo un'illusione ottica" ti spiega. "Solo l'Assassino che tu hai scoperto era reale. Ti sono grato per avermi salvato la vita e mi voglio sdebitare..." Batte le mani per chiamare un servitore che accorre portando una spada d'argento decorata di smeraldi. Te la offre (se c'è un Guerriero nella tua squadra sarà lui a ricevere la spada). È Blutgetranker, costruita con un frammento della leggendaria spada del dio Frey. L'afferri, e l'arma vibra nell'aria. Aumenta di un punto la tua Combattività quando lotti con questa spada. In ogni combattimento contro un gigante (se nel testo questa creatura è spe-

cificatamente descritta come un gigante) aumenta il danno di 1D.

Vai al **134**.

179

(LADRO) Avvicinati al Guardiano senza farti sentire. Se sei veloce riesci a togliergli la spada, che pende dalla sua cintura, prima che possa reagire. Per avere successo devi lanciare due dadi e ottenere un punteggio uguale o inferiore a quello della tua Intelligenza. Se ci riesci, vai al **303**. Altrimenti, vai al **461**.

180

Questa volta il suo numero è il 4.
Se il tuo è l'1, vai al **455**; il 2, vai al **460**; il 3, vai al **260**.

181

(LADRO) Ti avvicini al mercante per rubargli la borsa di monete da sotto la giacca. Sfortunatamente, mentre ti avvicini scivoli su di una pietra e gli cadi addosso. Il mercante si mette a gridare vedendo le tue dita sopra la sua borsa. "Al ladro! Mi sta derubando! Guardie, guardie!" In suo aiuto arriva una guardia, con la divisa verde oliva della Fortezza. Se vuoi combattere con lei, vai al **241**. Se preferisci fuggire, vai al **343**.

182

(SAGGIO) Concentrati sull'energia cosmica che sostiene questo spirito immateriale. La sua immagine fosforescente inizia a vacillare, ma si rende conto di quello che stai facendo ed oppone resistenza. Lancia due dadi: se totalizzi l'11 o il 12, vai al **239**; il 10 o un numero minore, vai al **497**.

183

(STREGONE) Richiami alla mente l'incantesimo. Ricordati che il tuo punteggio di Combattività diminuisce di un punto finché non pronunci l'incantesimo. Adesso prova a pronunciarlo (come se volessi usarlo durante un combattimento).
Se fallisci, hai ancora in mente l'incantesimo e devi andare al **444**. Se ci riesci dopo solo un tentativo, vai al **163**.

184

L'uomo cade sul pavimento trascinando con sé una dozzina di piatti cinesi che si frantumano al suolo in mille pezzi. Stranamente solo un uomo, con indosso un domino, sembra interessato a quello che sta succedendo. Un uomo con la gobba e vestito con una tunica d'oro sta bevendo un bicchiere di vino, senza mostrare nessun segno di sorpresa. Un altro con in testa una parrucca verde ride assieme ad un suo amico, probabilmente non hanno visto lo scontro. L'uomo mascherato da buffone sta camminando tranquillamente a fianco di un altro vestito da Saggio di Selentine. Chi

di questi uomini è Balhazar? Quello con il domino (vai al **178**), il gobbo (vai al **527**), l'uomo con la parrucca verde (vai al **417**), il burlone (vai al **123**) o il Saggio di Selentine (vai al **277**)?

185

Klef inizia la Spirale con il 3. Tu gli riveli il tuo numero. Se è l'1, vai al **95**; il 2, vai al **65**; il 3, vai al **190**; il 4, vai al **200**; il 5 o 6, vai al **286**.

186

Provi a tirare un anello che sporge su un lato del sarcofago, e tutta la parete ti cade addosso. Il giocatore che ha tirato l'anello deve lanciare due dadi e ottenere un punteggio uguale o minore di quello della sua Intelligenza, altrimenti perde quattro punti di Energia Vitale. Attraverso l'apertura vedi alcuni vecchi contenitori molto grandi: ti avvicini e vedi che ognuno di essi contiene uno scheletro. Puoi aprire un altro sarcofago, se non l'hai già fatto; il primo (vai al **351**), il terzo (vai al **403**) o il quarto (vai al **137**). Se preferisci invece continuare verso la spiaggia, vai al **293**.

187

Ti infili al collo lo scarabeo che emette un raggio di luce verde, ma niente di più. Se sei ucciso durante l'avventura e indossi lo scarabeo, vai al paragrafo **294**. (Scrivi il numero del paragrafo che stavi leggendo prima d'andare al **294**, perché non ti riporta indietro.) Sul tuo Foglio d'Identità scrivi: "Scarabeo di smeral-

do: se muori vai al **294**". Fai segno al gondoliere di continuare a remare.

Vai al **247**.

188

Esci dall'atrio e ti ritrovi in un corridoio di marmo, dove davanti a te c'è una porta di bronzo chiusa. Giri a sinistra (vai al **404**) o a destra (vai al **77**).

189

Kalugen ordina ad un servitore di portargli la borsa di monete d'oro, da cui estrae lo stesso numero di pezzi d'oro che hai stabilito tu, poi ne tira fuori un altro (se, per esempio, tu hai deciso di giocare 12 pezzi d'oro Kalugen ne tirerà fuori 13). "Un piccolo vantaggio" dice. "Ora iniziamo a giocare. Devi dire un numero fra 2 e 12, poi io lancio due dadi. Se ottengo un numero minore di quello che hai detto, vinco io. Se ottengo un numero maggiore del tuo, prendi tu la vincita; mentre se il mio numero è eguale al tuo abbiamo perso entrambi. Quando non hai più pezzi d'oro, hai perso.

Puoi iniziare..." Se nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **311**. Se non c'è, vai al **499**.

190

Klef sta vincendo. Dopo il *recupero* ha cinque monete girate dalla parte della testa e due da quella della croce, mentre tu hai solo cinque monete, tutte voltate sul lato della testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **205**.

191

Perquisisci i cadaveri per vedere se riesci a trovare qualcosa d'interessante. La pergamena che stavano guardando è tutta sporca di sangue e ormai illeggibile; ora non ti resta che prendere i venti pezzi d'oro, le quattro asce e i quattro pettorali di bronzo (punteggio di Protezione 1) che hai trovato. Cammini lungo il corridoio e giungi ad una biforcazione; alla tua sinistra ce n'è uno di marmo nero, a destra uno di marmo bianco. Se scegli il corridoio nero, vai al **354**. Se invece preferisci proseguire lungo quello bianco, vai al **424**.

192

Corri verso la Guardia, che esita per un attimo, poi inizia a correre verso una porticina alla fine del passaggio. La insegui ed inciampi in una spada arrugginita che giace sul pavimento. Se la prendi, devi scrivere sul tuo Foglio d'Identità che ogni volta che combatterai con lei si romperà, se lanciando due dadi

otterrai 12. La Guardia entra nella piccola stanza dove non ci sono altre entrate o uscite. Pensi che è in trappola, ma forse era proprio sua intenzione agire così. L'uomo prende la Mazza del Potere da un tavolo di pietra rosso e si volta verso di te. "Adesso facciamo sul serio" mormora.

Vai al **367**.

193

Il gondoliere, sempre in silenzio, ti fa salire sulla sua gondola e comincia ad attraversare il lago, su cui incombe il soffitto della caverna da cui pendono enormi stalattiti. Non riesci a distinguere l'altra sponda del lago, per quanto ti sforzi di scrutare attentamente l'orizzonte; ma ad un tratto la gondola tocca leggermente contro una boa di legno e ferro. Se desideri che il gondoliere si fermi vicino ad essa, vai al **419**. Se preferisci passare senza ispezionarla, vai al **247**.

194

(SAGGIO) Ti concentri per bloccare il flusso d'energia che tiene in vita questa creatura spettrale. Per un attimo credi di essere riuscito nel tuo tentativo, infatti il fantasma svanisce, ma poi all'improvviso ricompare! Deve essere tenuto in vita da una fonte di potere magico. Se desideri riprendere il combattimento, vai al **502**. Se cerchi altri modi per sconfiggerlo, vai al **439**.

195

Klef scuote la testa. "Dopo il *recupero* ho due monete dalla parte della testa e tre da quella della croce contro le tue quattro monete, tutte dal lato della testa" dice. "Riconosco di aver perso".

Vai al **55**.

196

Trovi una magnifica spada che sembra essere fatta di cristallo blu. La afferri (se giochi in una squadra la prende il primo giocatore in ordine di combattimento) e con tua grande sorpresa l'arma diventa invisibile! È la spada fatata di Loge Skyrunner. I tuoi avversari avranno molte difficoltà a combattere con te quando la userai, perché non potranno vedere quando e dove li colpisci. (Quando combatti con questa spada aumenta di un punto la tua Combattività.) Ricomponi il corpo di Balhazar ed esci dalla casa.

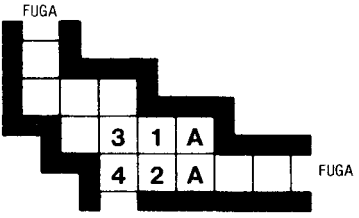
Vai al **119**.

197

Mentre corri lungo la cornice del cratere fai cadere alcune pietre nel lago di lava, e ad un tratto vedi uscirne delle creature che sembrano zucche di Halloween: sono Skiapyrs, creature mostruose che vivono nel fuoco. Se desideri usare il Talismano, vai al **131**. Se invece usi il gioiello di ghiaccio, vai al **411**. Altrimenti se non possiedi nessuno dei due oggetti, vai al **429**.

198

Combatti contro due Avventurieri sul bordo del lago di magma.



Avventurieri

Combattività: 8	Danno: 2D
Energia Mentale: 6	Intelligenza:6
Protezione: 3	
Energia Vitale: *primo* 22	*secondo* 23

Puoi *fuggire*, se vuoi, andando al **197**. Se li uccidi, vai al **308**.

199

(SAGGIO) Questa creatura si chiama Nebularon ed è uno dei demoni della mitologia di Krarth. Ha la caratteristica di essere immune a tutti gli incantesimi: ogni magia indirizzata contro Nebularon è annullata prima che possa colpirlo, perché è circondato da una "zona anti-incantesimi".

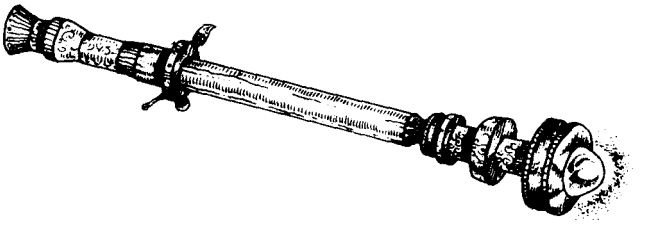
Vai al **484**.

200

Dopo il *recupero* lui ha quattro monete voltate dalla parte della testa e due da quella della croce. Tu ne hai

cinque: due dal lato della testa e tre da quello della croce. "Ora puoi giocare solo il numero 1" dice, "e se io giocherò il 3 tu non avrai più monete dalla parte della testa. Credo che possiamo smettere". Fa sparire le monete dal tavolo.

Vai al **55**.



201

Avanzi, tenendo in mano lo stendardo di Balhazar, nella prima stanza del Labirinto dove al centro c'è un grande tavolo di marmo imbandito. Balhazar ti osserva attraverso la pesante porta mentre stai per iniziare la più grande avventura della tua vita. "Se vincerai ti sarò riconoscente, ma se fallirai..." mormora mentre un suo servitore chiude la porta. Se nella tua squadra c'è un Saggio, può assaggiare le vivande sulla tavola (vai al **413**). Altrimenti puoi mangiare (vai al **273**) o abbandonare la stanza attraverso il corridoio (vai al **326**) o entrare nell'alcova alla tua sinistra (vai al **13**).

202

Vai al **34**.

203

Se possiedi il Pugnale di Vislet, vai al **214**. Se hai la Scatola d'Oro di Snuff, vai al **323**. Se non hai nessuno di questi due oggetti, vai al **93**.

204

Frughi tra la cenere e scopri alcuni frammenti d'osso e un anello d'argento (se lo desideri puoi prenderlo). Sono sicuramente i resti di sacrifici umani!

Vai al **515**.

205

Apre la mano e ti mostra il 4.

Se il tuo numero è l'1, vai al **130**; il 2, vai al **95**; il 3, vai al **65**; il 4, vai al **210**; il 5 o il 6, vai al **286**.

206

"Due" dice Kalugen. Lancia due dadi: se ottieni il 2, perdete entrambi due pezzi d'oro; se il tuo punteggio è diverso devi dare a Kalugen quanto hai perso. Se perdete tutti e due, vai al **244**. Se invece Kalugen vince, vai al **459**.

207

(SAGGIO) Ti senti osservato da creature ostili mentre cammini attraverso la grotta, ma non senti nessun rumore e non capisci se il raggio del tuo potere mentale non funziona o se non hai attivato correttamente l'ESP. Ritorna al **246** e scegli un altro paragrafo.

208

Il fantasma svanisce: la sua immagine si dissolve in una foschia che dopo alcuni minuti affonda nel lago. Se decidi di prendere la gabbia con dentro le sue ossa, vai al **59**. Se invece preferisci continuare per la tua strada, vai al **247**.

209

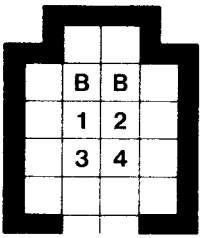
Non l'hai notato subito, ma tutte queste misteriose creature sono incatenate alle alcove. Le catene sono lunghe una decina di metri, così possono uscire nel corridoio ma non allontanarsi troppo dall'alcova. Ora sono ferme nel corridoio perché tu, aprendo la griglia, hai bloccato il meccanismo di movimento delle catene. Se vuoi puoi entrare nel corridoio in modo da raggiungere la porta che si trova in fondo, però devi passare vicino a queste creature che potrebbero catturarti. Se decidi di rischiare, vai al **388**. Se invece passi attraverso la griglia e scendi nel tunnel sottostante, vai al **279**.

210

Klef è favorito dal vostro pareggio: dopo il *recupero* ha sei monete voltate sul lato della testa e una sulla croce, mentre tu ne hai cinque nella stessa posizione. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **215**.

211

La porta si apre; entri e vedi nella stanza due Barbari intenti ad osservare un teschio. Ti hanno sentito entrare e con un rapido movimento afferrano le loro asce.



Barbari

Combattività: 8	Danno: 1D + 2
Energia Mentale: 5	Intelligenza: 7
Protezione: 1	
Energia Vitale *primo* 12	*secondo* 12

Dopo otto Tempi arrivano in aiuto dei loro compagni altri due Barbari.

Energia Vitale: *terzo* 10 *quarto* 8

Se fuggi dalla stanza, vai al **249**. Se li sconfiggi, vai all'**87**.

212

"Cosa state facendo?" chiedi alle Streghe.
"Stiamo cucinando" risponde una di loro sbattendo il mestolo su un lato della pentola. Un'altra ti si avvici-

na: "Vuoi assaggiare?" dice offrendoti il suo mestolo. "Aspetta" urla una sua compagna,"non è ancora pronto. Bisogna aggiungere un altro ingrediente". La vedi prendere una mano decomposta e buttarla nel calderone. Se nella tua squadra c'è uno Stregone, il quale può fare l'incantesimo dell'Asservimento per costringerle a dire cosa sanno a proposito dei pericoli che dovrai affrontare, vai al **283**. Se non c'è, puoi assaggiare le loro pozioni (vai al **103**), entrare nel tempio (vai al **298**), prendere il sentiero alla sua sinistra (vai al **357**) o alla sua destra (vai al **56**).

213

Appare una figura immateriale: l'immagine prospettica del fantasma di Mago Zyn, l'eterno nemico dei maghi. "Tu hai intenzione di far rivivere Skrymir" dice. Gli rispondi, ma non hai capito che lui non ti può sentire: hai ascoltato un messaggio registrato per istruire chiunque arrivi qui con tutti i frammenti dello scheletro di Skrymir. Se desideri ricostruire lo scheletro, vai al **33**. Altrimenti vai al **361**.

214

Il Pugnale di Vislet può essere usato in tutti i combattimenti: un suo lancio è uguale al *tiro con l'arco* dei Saggi o dei Ladri. Il giocatore che ha questo Pugnale può *lanciarlo* contro qualsiasi avversario anche se non si trova nella casella adiacente. Per colpire deve lanciare due dadi e ottenere un punteggio uguale o minore di quello della sua Combattività. Se il Pugnale colpi-

sce, infligge un Danno di 1 dado e poi ritorna nelle mani di chi l'ha lanciato, pronto per essere usato nel prossimo Tempo. Se il Pugnale fallisce il bersaglio, *non* ritorna nelle mani del suo proprietario. In questo caso non può essere usato di nuovo fino alla conclusione del combattimento, quando il giocatore che l'ha lanciato può riprenderselo (se fugge non può ritornare indietro a prendere il Pugnale). Il *lancio* non può essere fatto da un giocatore che sta lottando, in base all'applicazione della stessa regola del tiro con l'arco. Se hai anche la Scatola d'Oro di Snuff, vai al **323**. Se non la possiedi (o sai già le sue caratteristiche), vai al **93**.

215

Ha scelto il numero 4.
Se il tuo numero è l'1, vai al **145**; il 2, vai al **50**; il 3, vai al **45**; il 4, vai al **220**; il 5 o il 6, vai al **286**.

216

Da una parte del corridoio c'è una doppia porta in bronzo, dall'altra la tua torcia illumina degli specchi. Se questi non nascondono un passaggio, l'unica via d'uscita è la doppia porta in bronzo. Se c'è un Ladro nella tua squadra può esaminare gli specchi: vai al **511**. In caso contrario puoi indagare lo stesso (vai al **76**) o continuare fino alle porte di bronzo e aprirle (vai al **456**).

217

(STREGONE) [*Decidi di pagare il prezzo chiesto dal Faltyn, che inizia a parlare: "Scegli lo stendardo scarlatto di Mago Balhazar. È il migliore dei tre. Dovrai superare una prova prima di diventare il suo campione e per superarla dovrai guardare sotto il domino. Ho parlato troppo e sono costretto a chiederti più denaro..."*] "Non ne ho più" gridi. Alcuni passanti ti guardano meravigliati: pensano che parli da solo. Ritorni all'**1** e scegli un altro paragrafo.

218

La Guardia si sorprende per il fatto che non sei solo. "Non è leale comportarsi in questo modo" grida mentre fugge, "sei un vigliacco". Corre verso una porticina, che si apre su una piccola stanza dove su un tavolo di granito giace la Mazza del Potere. La Guardia l'afferra e si volta verso di te. "Questo piccolo arnese equilibrerà lo scontro" dice grugnendo.

Vai al **367**.

219

Il blocco di ghiaccio e il corpo al suo interno si frantumano in mille pezzi. Osservi la Mazza del Potere, non ti aspettavi che causasse una così grande distruzione. Cancella una carica della Mazza e vai al **369**.

220

Klef ha sette monete voltate dalla parte della testa e tu ne hai cinque nella medesima posizione. Scegli un numero per la prossima Spirale e vai al **470**.

221

Prendi la chiave e la infili nel lucchetto, che si apre. Sei fortunato, perché adesso nel corridoio si sentono delle urla spaventose, e dalle alcove escono delle creature ributtanti. Cosa fai?
Attraversi la griglia e corri nel tunnel sottostante (vai al **279**) o rimani dove sei (vai al **209**)?

222

(LADRO) "Il più caro dei miei nemici?" replichi sorpreso. "Tu puoi pensarla come vuoi, ma la mia idea non è uguale alla tua. Io ti ho ucciso per un incidente, e non ricordo di averti mai incontrato prima di quella volta... Sicuramente il Profeta Wennebe mi era nemico". Hurondus ti è stato a sentire anche troppo, e adesso urlando furiosamente ti attacca; ma tu hai la possibilità di agire per primo: lanciando 2D devi ottenere un punteggio minore o uguale a quello della tua Intelligenza. Se hai successo, vai al **337**. Altrimenti, vai al **449**.

223

Il sentiero gira attorno all'orlo del cratere e comincia a scendere. Davanti ai tuoi occhi si estende una desolata distesa di pietre, e più avanti uno scoglio alto quasi

fino al soffitto della caverna: sulla sua cima, immerso in una forte luce biancastra, l'Emblema della Vittoria. Stai per vincere. Ma ad un tratto il sentiero finisce! All'inizio della discesa non avevi visto che si interrompeva. C'è un profondo abisso, una gola che taglia in due tutta la caverna, e per arrivare all'Emblema devi attraversarlo: ma non c'è traccia di ponte!

Vai al **482**.

224

(LADRO) Prendi la bottiglia e bevi un lungo sorso del liquido, almeno questo è quello che sembra all'Uomo Dirge. Mentre in realtà fai colare il liquido della pozione nella mano, stando molto attento a non berlo. L'Uomo Dirge non sospetta più, e beve tranquillamente un lungo sorso di saliva di chimera. "Non è cattivo" dice, "forse un altro sorso mi farà apprezzare meglio le sue qualità...!" Ti rende la bottiglia. "Hai bevuto quasi tutto il contenuto della mia ultima bottiglia di saliva di chimera! Ora devi portarmi dall'altra parte dell'abisso e poi ti darò tutta la bottiglia".

Vai al **118**.

225

Il suo numero è il 2.
Se il tuo è l'1, vai al **230**; il 2, vai al **235**; il 3 o uno maggiore, vai al **286**.

226

Fra i cadaveri trovi parecchi Shuriken, ma purtroppo non li sai usare. Se vuoi puoi prenderli (sette di essi valgono un oggetto). La tua attenzione è attratta da uno strano oggetto che trovi arrotolato sotto la cintura di un Assassino: è una spada costruita con un acciaio molto flessibile chiamato Crescentium. Vicino ad un altro cadavere trovi una piccola bottiglia di liquido di malva. Se nella tua squadra c'è un Saggio può identificarlo (vai al **47**). Altrimenti se vuoi puoi assaggiare il contenuto quando lo desideri durante l'avventura. Se lo fai, vai al **24** per scoprire il suo effetto, ma ricordati di scrivere il numero del paragrafo che stai leggendo prima di andare al **24**! Se preferisci tornare nella piazza principale per trovare un altro padrino, vai al **443**.

227

Gli assistenti si guardano compiaciuti. "Possiamo solo offrirti un consiglio" dice uno di loro, "noi servi non possiamo giudicare e criticare i Maghi di Krarth! Cerca di capirci...! Il fato guiderà la tua scelta".
Se nella tua squadra c'è un Guerriero che può dire qualcosa a questi zoticoni, vai al **288**. Altrimenti devi scegliere uno stendardo. Se prendi quello verde, vai al

52; quello scarlatto, vai al **28**; quello nero e porpora, vai al **381**.

228

"Straordinario! Hai vinto" dice Kalugen in tono petulante.

Vai al **177**.

229

(LADRO) Ti avvicini silenziosamente alla Guardia per coglierla di sorpresa. Lancia due dadi e se ottieni un punteggio uguale o minore a quello della tua Intelligenza il tuo piano ha successo. Se ci riesci, vai al **179**. Altrimenti, vai al **423**.

230

Dopo il *recupero* lui ha due monete voltate dalla parte della testa e quattro da quella della croce. Tu hai tre monete girate sul lato della testa e una su quello della croce. Scegli un numero per la prossima Spirale, vai al **240**.

231

Scopri sotto lo specchio un passaggio segreto, e nello stesso istante il corridoio è percorso da un tintinnio: tutti gli specchi si sono rotti e dal loro interno esce una moltitudine di esseri mostruosi. Immediatamente ti infili nel passaggio che hai appena scoperto. L'ultimo giocatore della squadra, in ordine d'entrata, è colpito

da uno di questi morti viventi e perde cinque punti di Energia Vitale; vai al **379**.

232

(STREGONE) Prendi un bicchiere di grappa dal vassoio e senza farti notare mormori l'incantesimo per chiamare un Faltyn. [*"Sei stato molto gentile ad invitarmi a questa festa" canta lo spirito, "per quale motivo l'hai fatto? Forse vuoi offrirmi da bere o vuoi sentire i miei dolci canti? Ah, ora ho capito, tu desideri che io individui un mago fra questi invitati!"*] Se confermi al Faltyn la sua intuizione, vai al **436**. Se invece gli dici che si sbaglia, vai al **109**.

233

"Siamo pari" dice Kalugen, "sei intelligente". Si guarda attorno e ordina a tutti i cortigiani, eccetto la sua guardia personale, di uscire dalla stanza. "Non tutti possono sentire i segreti del Labirinto..."

Vai al **177**.

234

Se vuoi puoi prendere le armature di bronzo (un punto di Protezione), le asce e i venti pezzi d'oro nelle loro borse. Non puoi tornare indietro perché il muro ti blocca il cammino. Se possiedi la Mazza del Potere puoi usarla per abbattere il muro. Se la usi, vai al **4**. Altrimenti abbandona la spada prima di proseguire e cancellala dal tuo Foglio d'Identità: vai al **503**.

235

Dopo il *recupero* lui ha quattro monete voltate dalla parte della testa e due da quella della croce. Tu invece ne hai quattro dal lato della testa e una su quello della croce. Scegli un numero, poi vai al **280**.

236

Ti guardi in giro, stupito dalla magnificenza dei marmi. Non ci sono altre uscite, oltre a quella da cui sei venuto, ma vedi che le pareti di marmo sono interrotte da numerose alcove, in alcune delle quali ci sono delle statue girate dalla parte della schiena. Se vuoi esaminare le statue, vai al **493**. Se preferisci entrare in un'alcova vuota, vai al **372**. Se invece torni indietro nell'altro corridoio, vai al **354**.

237

Dall'anello esce un raggio di luce rossa che impaurisce i Dirge. Tu sei sorpreso, ma ti rallegri del fatto che essi si bloccano. Tuttavia ad un tratto l'anello smette di brillare ed i Dirge balzano contro di te. Vai al **112**, ma annotati che i Ladri e i Saggi della tua squadra dispongono di tre colpi contro i Dirge, anziché due, a causa della loro esitazione.

238

Dopo aver camminato almeno tre chilometri lungo la pianura, arrivi alla base dello scoglio ed inizi a salire. La foschia si dirada e riesci a vedere la cima, dove sventola l'Emblema della Vittoria. La strada è lunga

e tortuosa, così quando sul tuo cammino incontri una piccola camera decidi di riposarti. Ti guardi attorno e vedi un enorme teschio illuminato da una luce soffusa: deve essere appartenuto ad un uomo alto più di quattro metri! Lo osservi, e con tua grande sorpresa quello inizia a parlare... "Io ero Skrymir il Gigante, che ebbe il coraggio di difendere i Veri Maghi" dice, "tanto tempo fa prima che gli usurpatori prendessero il potere. I Veri Maghi erano gli unici signori! Gli usurpatori trasformarono il mio cuore in pietra, ruppero le mie vecchie ossa... Ma ora con il tuo aiuto posso rivivere e cacciare questi finti Maghi. Raccogli le mie ossa, il teschio dal quale ti parlo e gli altri frammenti del mio corpo che troverai nel Labirinto. Alla fine riuniscili tutti insieme. Ridonami la vita e io ti ricompenserò molto bene!" Se lo desideri puoi prendere il teschio. Se hai il cuore fossilizzato *devi* prendere il teschio, anche se ciò significa abbandonare degli oggetti importanti, come ad esempio una spada.

Vai al **271**.

239

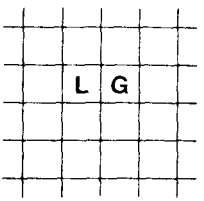
Hai disperso lo spirito di Mago Zyn, che era prigioniero qui da quando i suoi compagni Maghi scoprirono di non poterlo sconfiggere. Il suo fantasma svanisce e tu sei fiero di essere riuscito a compiere un'impresa così ardua. La tua vittoria purtroppo è illusoria, perché non ci sono vie d'uscita dalla piattaforma. Guardi in basso e vedi la foschia vulcanica e i geyser della caverna: è l'inferno dove languirai fino alla morte.

240

Questa volta lui gioca l'1.
Se il tuo numero è lo stesso del suo, vai al **245**. Se è il 2, vai al **250**; il 3 o uno maggiore, vai al **286**.

241

(LADRO) La Guardia ti attacca mentre tu sguaini la spada. "Sei sempre così impacciato in combattimento?" dice.
Attorno a voi una folla di persone osserva il vostro combattimento...



Guardia

Combattività: 6
Protezione: 1
Energia Vitale: 8

Danno: 1D
Intelligenza: 6

Durante questo combattimento non puoi essere aiutato dai tuoi compagni, perché la folla attorno a voi forma un blocco invalicabile. Combattete fino a quando uno di voi due perde in totale cinque punti di Energia Vitale. Se la Guardia viene sconfitta, vai al **7**. Se invece tu perdi cinque punti di Energia Vitale (oppure tu *e* la Guardia), vai al **41**.

242

(STREGONE) Fai il tuo incantesimo. [*Senti la voce di un Faltyn, lo spirito etereo chiamato dal tuo incantesimo. "Va bene, ti dirò quale stendardo scegliere in cambio di tutti i tuoi soldi".*] Se paghi, vai al **217**. Altrimenti ritorna all'**1** e scegli un altro paragrafo.

243

Con un colpo di spada sposti la pelliccia dall'altare e la lasci cadere sul pavimento sporco. Le pietre nere dell'altare sono tinte di rosso a causa del sangue degli innumerevoli sacrifici. Dietro l'altare c'è uno stemma in filigrana d'argento dove sono incisi tre triangoli concatenati - forse indica una porta segreta. Avvicinati e ispezionalo. Se nella tua squadra c'è un Saggio, e vuole tentare qualcosa, vai al **19**. Se c'è uno Stregone che desidera agire, vai al **347**. Se c'è un Ladro che vuole tentare qualcosa, vai al **111**. Altrimenti, vai al **444**.

244

"Un pareggio?" grida Kalugen, "non è soddisfacente. Uno di noi due deve vincere e l'altro perdere. Dobbiamo giocare..."

Vai al **328**.

245

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete girate dalla parte della testa e tre da quella della croce. Tu ne hai quattro,

tutte dal lato della testa. Scegli il tuo numero per la prossima Spirale, poi vai al **255**.

246

La porta ornamentale si apre in una vasta stanza con le pareti risplendenti di venature di quarzo. Degli scalini intagliati nella roccia scendono verso il basso, e in fondo vedi una predella formata da un blocco di pietra scolpita. Più avanti vedi quattro sarcofaghi, e più in là una spiaggia bagnata dall'acqua nera di un lago sotterraneo. Lentamente scendi per i gradini. Se nella tua squadra c'è un Saggio che desidera tentare un ESP, vai al **207**. Se c'è uno Stregone che vorrebbe usare l'incantesimo Indagatore, vai all'**86**. Se sali sulla predella, vai al **386**. Se vuoi esaminare i sarcofaghi, vai al **96**. Se attraversi la caverna per raggiungere la spiaggia, vai al **293**.

247

La gondola passa accanto a un tunnel laterale, mentre più avanti vedi la lanterna del pontile. Il gondoliere alza il remo dall'acqua e aspetta che tu gli indichi la rotta da seguire. A sinistra lungo il tunnel (vai al **489**) o a destra verso il pontile (vai al **368**).

248

I Barbari gridando ti rincorrono lungo il corridoio; tu tremi dalla paura, non sai come metterti in salvo, ma ad un tratto vedi in mezzo al corridoio una spada, che ad una prima occhiata sembra molto preziosa. Se ti

fermi e la raccogli vai al **91**. Altrimenti se continui a correre, vai al **531**.

249

I muri del passaggio sono decorati da fregi raffiguranti dei gladiatori che combattono . Finalmente arrivi a una scalinata che scende in un monumentale anfiteatro sotterraneo, illuminato da una piccola apertura sul soffitto da cui filtra una luce grigiastra. Al centro dell'anfiteatro, una figura è seduta su una sedia davanti a un piccolo tavolo di onice. La sua pelle è di colore nero, e il suo mantello d'oro gli illumina il volto. Mentre ti avvicini, l'essere si alza e poi inizia a parlare: "Hai fatto bene a venire qui, benché tu non sia il primo. Ora devi affrontare una prova, mi devi battere ad un gioco...!"

Vai al **26**.

250

Dopo il *recupero* Klef ha due monete voltate dalla parte della testa e tre da quella della croce, tu invece ne hai due sulla testa e due sulla croce. Entrambi dovete scegliere il numero 1, e per l'inizio della prossima Spirale lui ha tre teste e due croci mentre tu hai tre teste e una croce. Scegli il tuo numero per la prossima Spirale, poi vai al **465**.

251

Fra i cadaveri trovi venti pezzi d'oro, quattro asce, tre pugnali e quattro pettorali. Non ti conviene prendere

le armature perché non potresti indossarle, visto che ne hai un'altra. Scrivi sul tuo Foglio d'Identità gli oggetti che hai preso, poi continui a camminare fino a quando non giungi ad un incrocio: alla tua sinistra c'è un corridoio di marmo nero; alla tua destra uno di marmo bianco. Se giri a sinistra, vai al **354**. Se invece giri a destra, vai al **61**.

252

(STREGONE) Puoi attraversare il baratro su entrambi i ponti. Se scegli quello più lontano devi passare sotto la cascata. Se usi il ponte più vicino, vai al **128**. Se passi sotto la cascata e preferisci l'altro ponte, vai al **494**.

253

Sotto l'altare di pietra del tempio trovi il tesoro della dea-demoniessa e una cassetta contenente un frammento di metallo grigio-bianco. Qualcuno della tua squadra ha il medaglione d'opale? Se è così, vai al **521**. Se nessuno ha il medaglione, ma c'è un Saggio nella tua squadra, vai al **172**. Altrimenti puoi prendere la piccola cassetta e andare al **319**.

254

(SAGGIO) È scritto in Pakkadi, un dialetto della lingua dei Maghi.[*È un'elegia in memoria del Gigante Skrymir, che fu ammazzato e smembrato dai campioni dei Maghi. La pergamena rivela che Mago Zyn fu scoperto complice di Skrymir e condannato dai Maghi*

all'eterna non-morte nei fuochi del Labirinto.] Riponi la pergamena nella sua custodia (ricordati di scriverla sul tuo Foglio d'Identità, se decidi di tenerla) e poi continua a camminare lungo il sentiero verso il santuario.

Vai al **339**.

255

Egli gioca il 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **260**; il 2, vai al **265**; il 3, vai al **270**;il 4 o uno maggiore, vai al **286**.

256

(SAGGIO) Guardi le porte cadute e decidi di tentare qualcosa. Le ispezioni e pensi che sono fatte di un legno abbastanza leggero da galleggiare sulla lava!

Vai al **132**.

257

Skrymir sale in cima allo scoglio, dove afferra l'Emblema della Vittoria. Immediatamente si realizza l'effetto dell'incantesimo Teletrasportatore: il gigante si illumina e svanisce per rimaterializzarsi nel Grande Atrio dei Maghi. Puoi immaginare lo stupore dei dignitari riuniti quando vedranno questo gigante in mezzo a loro. Prendi l'Emblema caduto a Skrymir e lo porti in cima. L'asta ti illumina e trasporta anche te in superficie. Una terribile carneficina appare ai tuoi occhi: Skrymir ha ammazzato tutti i cortigiani; alcuni Maghi sono fuggiti dalla Fortezza attraverso il corri-

doio pluridimensionale riservato a loro, ma altri sono stati uccisi dal gigante. Tra i cadaveri riconosci quello di Mago Uru, del crudele Mago Kalugen e di Mago Venzor. Non riceverai alcuna ricompensa, è evidente, e così esci dalla Fortezza. La tua squadra ottiene un totale di 800 punti d'esperienza da dividere fra tutti i giocatori, ma nessun premio in denaro. Cammini per la strada della Fortezza prima di lasciarla e ti volti indietro per vedere le sue Torri tremare sotto i colpi di Skrymir. Non è il tipo di vittoria che avevi sperato, ma hai l'Emblema della Vittoria che puoi vendere in cambio di molto oro, e sei ancora vivo. Non è una grande vittoria, ma sempre meglio che morire nell'infernale Labirinto di Krarth...

258

Hai qualche difficoltà a concentrarti. Tenti di nuovo, ma non riesci ad attivare il tuo potere mentale. Disperato abbandoni il tentativo.

Vai al **216**.

259

Quale oggetto userai contro il dio-demonio?
Il Pugnale di Vislet (vai al **23**), la Gemma del Signore dei Draghi (vai al **46**) o l'anello di rubini (vai al **63**)?

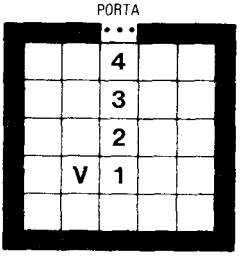
260

Dopo il *recupero* lui ha due monete dalla parte della testa e quattro da quella della croce. Tu hai tre monete, tutte dal lato della testa. Sai già che giocherà l'1 non

avendo altre alternative. Se anche tu scegli l'1, vai al **115**. Se invece la tua scelta è il 2, vai al **275**.

261

I giocatori entrati nella stanza (volontariamente o a causa dell'ipnosi) si dispongono come indicato sulla mappa e stanno per essere attaccati dal Mago vampiro Vyl (indicato con una V nella mappa). La porta della stanza si chiude e i giocatori non possono fuggire, mentre quelli che hanno scelto di rimanere fuori della stanza non possono entrare. I Saggi e i Ladri possono *tirare* le loro frecce attraverso la porta e gli Stregoni possono dire i loro incantesimi.



Mago Vyl

Combattività: 7	Danno: 3D
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 9
Energia Vitale: 35	Protezione: 2

Nota: Mago Vyl, essendo un vampiro, ha lo speciale potere di paralizzare chiunque tocchi (eccetto i Saggi). I giocatori toccati da lui devono lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore a quello della loro

Energia Vitale. Se il giocatore paralizzato fallisce il lancio cade sul pavimento e non può più partecipare allo scontro. I Saggi sono immuni da questo incantesimo grazie al loro potere mentale. Se Mago Vyl è sconfitto (l'incantesimo che tiene la porta chiusa svanisce), vai all'**81**. Se invece uccide tutti i giocatori nella stanza, ma non quelli fuori, questi ultimi possono scappare per le scale e andare al **3**.

262

(LADRO) Puoi agire in due modi contro questa pericolosa guardia: puoi attaccarla, ma rischi di subire dei danni se è veramente brava a lottare come sembra; la seconda possibilità è di avvicinarsi e prenderla alla sprovvista. Forse è più difficile, ma potresti evitare di essere ucciso. Se decidi di attaccarlo, vai al **192**. Se invece sei disarmato usa la tua furbizia, vai al **501**.

263

(SAGGIO) Ce l'hai fatta! Puoi leggere tutto il messaggio:

Dove adesso sei, una volta io ero;
dove adesso sono, tu dovrai andare.
Tirami fuori da dove io sono
e scendi con me nell'abisso profondo.

Veramente un gentile invito!
Se decidi di allontanarti, vai al **247**. Se invece tiri su la catena dall'acqua, vai al **502**.

264

Lasci cadere la spada e il muro che blocca il tuo cammino svanisce, così puoi fuggire dai feroci Barbari.

Vai al **531**.

265

Egli ha quattro monete girate dalla parte della testa e due da quella della croce. Tu ne hai in mano quattro, tutte dal lato della testa. Scegli il tuo numero per la prossima Spirale e vai al **445**.

266

(SAGGIO) Sei in grado di interpretare l'effigie che orna il sigillo. [*Raffigura i glifi della Conoscenza e del Potere negli scritti Cabbandari di Krarth.*] Se vuoi oltrepassare la porta, vai al **406**. Se invece prosegui per il tunnel, vai al **249**.

267

(LADRO) Cammini tranquillamente in equilibrio sul ponte, nonostante che sotto ci sia il baratro. Le Streghe ti guardano eccitate e si aspettano di vederti cadere, ma tu, dopo un momento in cui ti sbilanci, ritrovi l'equilibrio con una rotazione delle braccia. Una voce imperiosa risuona nell'aria. "Ritorna dalla morte" comanda la maschera di pietra. In risposta al suo ordine una figura si materializza sul ponte di fronte a te. Le luci del vulcano la illuminano e ti fanno vedere un uomo con una benda su un occhio, e con l'altro che ci

vede poco. È Hurondus, il Guercio, uno stregone pazzo che hai ucciso in duello parecchi anni fa. La scarsità della sua vista è compensata dalla maggiore sensibilità degli altri sensi. "Hurondus" dice la maschera. "Il tuo più caro nemico vuole attraversare il ponte. Se glielo impedisci, riavrai la vita." "Caro nemico", risponde Hurondus. "Qui consumerò la mia vendetta..." Se vuoi combattere contro di lui, vai al **171**. Invece se fai affidamento sulla tua furbizia, vai al **222**.

268

(STREGONE) "La pozione verde preparata da Gronga è ricostituente per gli umani, ma è un veleno per noi Streghe. L'infuso nero nella pentola di Buldeo è la velenosissima saliva di chimera che uccide dopo qualche ora chiunque la beva. La pozione frizzante di Wynda è il suo antidoto. Nel calderone di Yeela c'è un liquido melmoso di colore verde che serve ad uccidere i creduloni. La mia pozione è chiamata l'elisir del caos, perché fa questo effetto su chi la beve. Scusami, ma il tuo incantesimo sta finendo e io devo vendicarmi". Prende il mestolo dalla pentola vicina e ti butta in faccia il suo contenuto. Perdi un punto di Energia Vitale. Reagisci con un incantesimo, ma non ha effetto perché le Streghe scappano nel tempio prima della tua reazione.

Vai al **67**.

269

Inserisci i prismi nelle fessure, e vedi che combaciano perfettamente. La stanza viene illuminata da una luce

multicolore, e senti un leggero rumore che si diffonde nell'aria mentre la lente nera brilla di un riflesso rossastro. Senti un fremito sulla pelle. Un momento di smarrimento... Cambia la scena: ora ti ritrovi in mezzo ad una desolata pianura, e più avanti vedi un'enorme pietra a forma di dente. In lontananza, accanto alla parete di fondo della caverna, si erge uno scoglio sulla cui cima è piantato l'Emblema della Vittoria. Stai per vincere!

Vai al **359**.

270

Klef ha tre monete dalla parte della testa e due da quella della croce mentre tu ne hai due sulla testa e due sulla croce. State per iniziare una nuova Spirale, ma Klef, ad un tratto fa sparire tutte le monete. "Stavi perdendo" dice.

Vai al **55**.

271

Camminando lungo il sentiero giungi ad un'altra stanza, dove una gabbia di enormi proporzioni pende da un albero pietrificato. Un lucchetto è attaccato ad uno dei suoi rami, sugli altri sono appese delle teste umane senza scalpo. Un buco da una parte della stanza ti permette di vedere tutto il Labirinto: la piattaforma al di sopra della pianura di pietre, i Dirge mentre volano sulla palude, il pilone in mezzo al lago di lava, il santuario ed il tempio. Ti senti un puntino sperduto nella grandezza del Labirinto! Forse sarebbe meglio

riposare in questa stanza e rinunciare alla vittoria... Ad un tratto dall'albero fuoriesce un vento gelido: centinaia di labbra gridano e ti chiamano, centinaia di mani ti fanno segno d'andare verso di loro. Forse stai diventando pazzo...
Hai il cuore fossilizzato? In caso affermativo, vai al **176**. Altrimenti devi contare sulla tua astuzia per uscire da questa prova (vai al **468**).

272

Hai il teschio gigante? In caso affermativo, vai al **161**. Altrimenti, vai al **159**.

273

Balhazar ti ha fatto avere del cibo eccellente prima che il viaggio cominci. Ogni giocatore ferito che mangia guadagna un punto di Energia Vitale. Puoi prendere un po' di cibo e portarlo con te in pacchi da una porzione (ognuna vale come un oggetto), e dopo ogni scontro mangiarne una. Se vai nel corridoio dall'altra parte della stanza, vai al **326**. Se invece entri nell'alcova a lato del muro, vai al **13**.

274

La ragazza non muove la bocca, ma senti la sua voce musicale nei tuoi pensieri. Ti parla telepaticamente. "Sono Larisha, la Dispensatrice di Doni, e ora ti farò un piccolo dono poiché sei entrato nella mia dimora". Infila la mano nell'acqua della fontana ed estrae un pugnale d'argento. "Questo è il Pugnale di Vislet, il

Principe dei Ladri". Lo lascia cadere nell'acqua e tira fuori un altro oggetto. "Questa è la Scatola d'Oro di Snuff, usata da Shormiano, e questo..." La ributta nell'acqua e prende una grande gemma. "È l'ultimo respiro di Astarandel il Signore dei Draghi" spiega Larisha. Vedi un bagliore di luce verde sul fondo della gemma. "È l'energia del respiro di Astarandel racchiuso qui dentro da un incantesimo" dice. "L'incantesimo tiene prigioniera questa immensa potenza, e se tu sarai così abile da trovare il modo per neutralizzarlo, potrai liberare l'ultimo respiro del Signore dei Draghi". Scegli un oggetto fra quelli che ti ha mostrato, poi vai al **453**.

275

Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e tre su quella della croce, tu ne hai due sulla testa e una sulla croce. La tua situazione non è brillante, ma... Klef interrompe i tuoi pensieri facendo sparire le monete. "Praticamente hai perso" dichiara, "possiamo smettere di giocare".

Vai al **55**.

276

(LADRO) Oltre l'arcata della porta vedi un uomo alto molto pallido in viso: è disteso su una specie di divano, ma quando ti avvicini vedi che è un sarcofago. L'uomo sentendoti arrivare alza lo sguardo e tu vedi i suoi denti appuntiti. È un vampiro! Se giochi in una squadra fai un gesto per avvisare gli altri giocatori e poi

nasconditi dietro l'arcata. Ora capisci che questa creatura è Mago Vyl: gli Assassini erano venuti ad ucciderti, per soddisfare il suo disperato bisogno di sangue. Pensi velocemente a come agire: "Signore" dici con voce contraffatta, "ti ho portato degli altri sciocchi. Posso ritornare nella piazza principale?" "Per adesso ne ho abbastanza" mormora il vampiro alzandosi dal sarcofago e bevendo da una coppa colma di liquido rosso. "Ritorna al tuo solito nascondiglio fino a quando non ti chiamo" dice. Esci e cominci a salire le scale.

Vai al **3**.

277

Cammini verso quell'uomo e gli tocchi il braccio. "Balhazar?" dici. Si gira e ti guarda per un momento. L'uomo con il domino si alza da un divano e viene verso di te, mentre tutti gli altri invitati spariscono come per magia. Anche l'uomo che hai creduto Balhazar svanisce con loro. "Hai fallito la prova" dice il vero Balhazar mentre si toglie il cappuccio del domino. "Mi dispiace molto, perché speravo che l'avresti superata. Ora devi andare via".

Vai al **119**.

278

Ti avvicini alla figura in penombra e vedi che è un soldato del Battaglione Tormento di Kalugen, un corpo militare dei sotterranei. Spesso i soldati di questo Battaglione stanno mesi o anni senza vedere la luce

del giorno. Questo soldato indossa una cotta di maglia che un tempo doveva essere nera, con sopra una tunica chiara, ed è senza elmo; ha un'aria molto dura, e dallo sguardo fisso e assente capisci che deve trattarsi di una delle Guardie della Tomba, un nucleo speciale di psicopatici assegnato alle missioni suicide nel sottosuolo. Se decidi di tornare indietro verso il portale ornamentale, vai al **246**. Se nella tua squadra c'è un Guerriero che vuole tentare qualcosa, vai al **514**. Se invece c'è un Ladro che vuole agire, vai al **262**. Se preferisci attaccare la Guardia di sorpresa, vai al **192**.

279

Cammini verso una luce alla fine del tunnel, e vedi una lanterna, posta sul pavimento da mani sconosciute, che illumina un incrocio. Mentre pensi se andare a destra o a sinistra, senti una risata venire dalla parte sinistra del corridoio. "Lars" dice la voce, "abbiamo dato una buona lezione a questi Assassini!" "È vero Erek" risponde un'altra voce, "tutti i loro salti e le loro finte non sono servite a niente contro le asce dei

Mercanian!" "Non abbiamo corso nessun pericolo" dice un'altra voce, "è stato veramente facile ucciderli... Ehi! C'è qualcuno da quella parte!" Adesso i Barbari corrono verso di te.
Se combatti contro di loro, vai al **491**. Se corri nella direzione opposta, vai al **248**.

280

Questa volta sceglie il numero 3.
Se tu scegli l'1, vai al **260**; il 2, vai al **285**; il 3, vai al **290**. Se scegli un altro numero, vai al **286**.

281

Il bottino dello scontro consiste in:

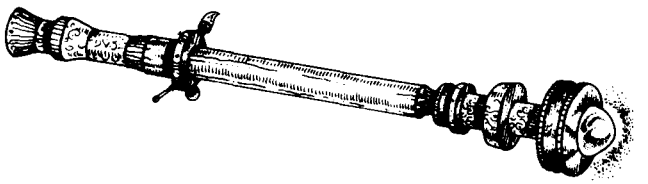
quattro spade
quattro archi
tredici frecce
venti pezzi d'oro
una pergamena

Puoi prendere tutto quello che vuoi ad eccezione degli archi, che possono essere usati solo dai Saggi e dai Ladri. Un giocatore che prende la pergamena può leggerla quando vuole; se lo fa durante uno scontro si ferma per un Tempo. Per conoscere il contenuto della pergamena devi andare al **532**. Ricordati di scrivere il numero del paragrafo che stai leggendo prima d'andare al **532** perché quest'ultimo non ti riporta indietro. Scrivi sul tuo Foglio d'Identità: "Pergamena: per l'effetto vai al **532**". Adesso scendi dalla balconata.

Vai al **492**.

282

La Levitazione è la disciplina psichica più difficile da praticare per gli umani, infatti richiede la comprensione della irrealtà del peso, cosa non facile per chi è circondato da oggetti materiali. Ti concentri. Se desideri la morte del tuo nemico, vai al **534**. Se pensi che la vittoria o la sconfitta abbiano uguale valore, vai al **173**.



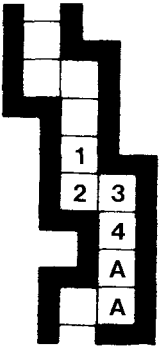
283

(STREGONE) Dici l'incantesimo di Asservimento cercando di vedere se la Strega riesce a resistere (ha 7 punti di Energia Mentale). Se hai successo, vai al **374**. Altrimenti la Strega capisce cosa stai facendo e ti rovescia una pentola d'acido addosso, facendoti perdere un punto di Energia Vitale. Puoi tentare l'incantesimo quante volte vuoi, ma ogni tentativo fallito ti fa perdere un punto di Energia Vitale. Se smetti (o muori e gli altri giocatori sono ancora vivi), vai al **67**.

284

"Ottimo scontro" dice una voce alle tue spalle mentre l'ultimo Skiapyr cade. "Siamo stati molto bravi a sconfiggere questi diavoli". È uno degli Avventurieri

che è fuggito di fronte ai demoni di fuoco, e ora assieme al suo compagno è ritornato indietro. Devi ricominciare a combattere.



Avventurieri

Combattività: 8	Danno: 2D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
Protezione: 3	
Energia Vitale: *primo* 22*	*secondo* 23*

* Ricordati di aggiornare questi punteggi se hai già combattuto con loro e li hai feriti. Se *fuggi*, vai al **223**. Se li sconfiggi, vai al **467**.

285

Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e quattro da quella della croce, tu ne hai quattro, tutte dal lato della testa. "Oh, povero me!" dici. "Ho esagerato, e adesso non posso vincere...!"

Vai all'**85**.

286

Bisogna annullare la Spirale perché hai giocato un numero non valido: non si deve scegliere un numero più grande o uguale al numero di monete voltate sulla testa che possiedi.

Vai al **10**.

287

(STREGONE) Ti fermi per fare l'incantesimo di Predizione. Non devi lanciare i dadi e non ha importanza quanto tempo impieghi per farlo. [*Strane immagini si impossessano della tua mente e si sovrappongono fra loro, fino alla fine dell'effetto dell'incantesimo quando l'immagine più importante per il tuo futuro resta ben chiara: una creatura ti sbarra il cammino nell'oscurità.*] L'incantesimo svanisce e tu guardi gli specchi, chiedendoti se non nascondano un'altra via per uscire dal corridoio.

Vai al **216**.

288

(GUERRIERO) Hai combattuto contro giganti e folletti, lottato con mostruosi serpenti e affrontato incantesimi demoniaci. I demoni morti ti maledicono e le loro grida ti sfidano! Afferra la spada. Lancia 2D. Se il punteggio ottenuto è uguale o minore a quello della tua Combattività, vai al **306**. Se è maggiore, vai al **434**.

289

(STREGONE) Ti concentri per dire questo incantesimo, e subito una voce inizia a parlare. [*"Preferisco per il momento rimanere estraneo ai tuoi piani, mortale" dice il Faltyn, "non dovrai pagare per avermi chiamato".*]
Se rimproveri il Faltyn per la sua disubbidienza, vai al **444**. Se invece pensi sia meglio lasciare la stanza, vai al **3**.

290

Dopo il *recupero* Klef ha cinque monete voltate dalla parte della testa e una da quella della croce, tu ne hai cinque tutte dal lato della testa. Scegli il numero per la prossima Spirale, e poi vai al **295**.

291

Ti guardi attorno e vedi un uomo corpulento bere un bicchiere di vino, mentre un altro, con indosso una parrucca verde, sta parlando con due servitori. Un po' più in là un altro discute di politica alzando le sopracciglia. Un uomo, vestito con un lungo mantello blu, si strofina le mani mentre guarda le delicate pietanze sulla tavola. Dall'altra parte della stanza un uomo con indosso un domino si tocca i baffi mentre parla con una donna mascherata da gatto. A chi ti avvicini?
All'uomo corpulento (vai al **527**), a quello con la parrucca verde (vai al **417**), al politicante (vai al **123**), a quello con indosso il mantello blu (vai al **277**), o all'uomo con il domino (vai al **487**)?

292

(LADRO) "Sei fortunato" dice l'uomo prendendo le monete. "Il mio Signore, il Mago Kalugen, è il mago più generoso di tutti verso i suoi campioni. Il suo stendardo è quello verde-oliva. Ora vai via e non dire a nessuno che hai parlato con me. Si sta avvicinando una guardia, e le pene per chi corrompe e si fa corrompere sono molto severe."

Vai al **332**.

293

Mentre cammini sui ciottoli della spiaggia vedi avanzare sul lago una gondola. Il gondoliere rema lentamente, come se fosse molto stanco, ed ha un aspetto che fa veramente paura. Il suo viso è coperto da una maschera che assomiglia a quelle usate nelle antiche tragedie greche, e indossa un vestito sgualcito. La gondola approda sulla spiaggia, e la figura rimane immobile, in silenzio, come se ti stesse aspettando. Se nella tua squadra c'è un Saggio che vuole agire, vai al **474**. Se invece c'è uno Stregone che vuole dire l'incantesimo di Asservimento per assoggettare al proprio servizio il gondoliere, vai al **333**. Se semplicemente paghi per farti portare all'altra sponda del lago, vai al **167**.

294

Assicurati di avere scritto il numero del paragrafo che stavi leggendo prima di questo. L'amuleto ti fa rivivere! Il tuo punteggio di Energia Vitale ritorna come

quello che avevi all'inizio del gioco. Adesso devi dare l'amuleto ad un altro giocatore, perché tu non puoi più usarlo (se il giocatore è morto lo deve utilizzare e a sua volta darlo ad un altro giocatore). Ritorna al paragrafo che stavi leggendo.

295

Apre la mano e ti mostra il 4.
Se tu giochi l'1, vai al **300**; il 2, vai al **260**; il 3, vai al **285**; il 4, vai al **305**; il 5 o il 6, vai al **286**.

296

Stai esaminando la griglia quando un rumore attrae la tua attenzione. Alzi lo sguardo e vedi un'orda di creature verdastre uscire dalle alcove lungo il corridoio. Ti affretti ad usare una carica della Mazza del Potere per aprire la griglia e scappare.

Vai al **279**.

297

(SAGGIO) [*Non ti sei concentrato a sufficienza per passare nei livelli più bassi.*] Ora hai due possibilità. Puoi aspettare e guardare attraverso la griglia (vai al **73**) o saltare giù e inseguire i Barbari (vai al **477**).

298

"Non prendermi in giro" dice una Strega mentre le passi vicino, "vuoi forse farmi la corte..." Tutte le Streghe scoppiano a ridere. Salti il muretto ed entri nel

tempio, dove sopra l'altare trovi un coltello affilato (che puoi prendere se vuoi) e un'urna di pietra macchiata di sangue. Ad un tratto nella semioscurità del tempio appare di fronte a te una donna con la pelle grigia e dei serpenti al posto dei capelli. Non hai bisogno di un Saggio per sapere che è Echidna, la Signora degli Opali, la Sacerdotessa dei Tormenti, Madre di Hydrae. Senza dubbio è una delle più pericolose e perfide dee-demoniache. Se decidi di parlare con lei, vai al **408**. Se invece l'attacchi, vai al **129**.

299

Questo paragrafo è riservato ai giocatori che hanno bevuto il liquido. Bevi l'infuso, ma il suo effetto non è immediato. "Devi aspettare un po' prima di sentirne i benefici! Vuoi comprare una bottiglia? Costa solo tre pezzi d'oro" dice una Strega. Se un altro giocatore vuole bere questa pozione, o comprare una bottiglia, può farlo. Ricordati di contare i sei paragrafi seguenti, perché la pozione fa effetto dopo tale tempo: a quel punto vai al **144** (scriviti il numero del paragrafo in cui ti trovavi, perché il **144** non ti riporta indietro). Se vuoi assaggiare un'altra pozione vai al **103**. Se continui per la tua strada, vai al **481**.

300

Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e quattro da quella della croce, mentre tu ne hai due dal lato della testa. "Hai perso" dice. Poi fa sparire le monete dal tavolo.

Vai al **55**.

301

Tiri fuori le briglie e le mostri all'Uomo Dirge, mentre un geyser le illumina. "Sono bellissime!" dice. "Dammele, e ti condurrò dall'altra parte della palude". "Va bene" rispondi, mettendogliele attorno al collo. Salti sulla sua schiena e afferri le redini. L'Uomo Dirge tenta di resistere, ma dopo alcuni istanti si rassegna e inizia a volare. Il volo è reso difficile dalle forti correnti ascensionali, ma l'Uomo Dirge le supera abilmente.Alla fine atterra dall'altra parte dell'abisso; scendi e leghi le redini ad un masso, ignorando le sue urla di protesta.

Vai al **359**.

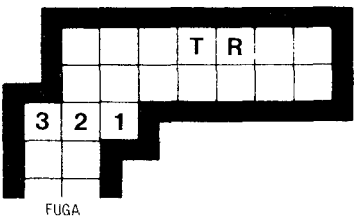
302

Che cosa metti insieme alle ossa del gigante? Le schegge di Kalium (vai al **441**), il guanto (vai al **146**) o il gioiello di ghiaccio (vai al **483**)? Se non hai queste cose, o non vuoi usarle, vai al **117**.

303

La Guardia sente un rumore e si volta mettendo mano alla spada. Ti metti a ridere quando vedi la sua aria

sorpresa: si è accorto che hai tu la spada! Allora si guarda intorno, fino a quando il suo sguardo si ferma su una spada arrugginita che è sul pavimento non distante da lui. Nel disegno qui sotto tu sei rappresentato dalla T, lui dalla R, e i tuoi compagni (se ne hai) sono nelle caselle segnate con i numeri da 1 a 3.



Guardia

Combattività: 8	Danno: 3D
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 36	Protezione: 1

Nota: la spada arrugginita si spezza se lui, per colpirti, lancia 2D e totalizza 12 punti. Se succede, il suo punteggio di Combattività si riduce di 6 punti e quello di Danno diventa 3D - 2. Se prendi la spada dopo lo scontro, ricordati che si spezzerà quando combatterai con lei e totalizzerai un lancio di 12 punti. Se *fuggi* e ritorni indietro, vai al **246**. Se lo sconfiggi, e prosegui, vai al **151**.

304

Vai al **34**.

305

Dopo il *recupero* lui ha sei monete voltate dalla parte della testa, mentre tu ne hai cinque tutte sul lato della testa. "Sono contento che tu sia un valido avversario" dice il Gran Maestro Klef. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **450**.

306

(GUERRIERO) La tua spada volteggia nell'aria, colpisce i tre assistenti più velocemente di quanto occhi umani possano vedere e poi ritorna nel suo fodero. I tre assistenti sono senza fiato dalla paura, poi uno di loro si riprende e si tocca con la mano la guancia, ora priva della barba. Il secondo regge i pantaloni ormai senza cintura e il terzo, terrorizzato, guarda la ferita che gli ha aperto la tua spada proprio sopra il cuore. "Devi ringraziarmi per non averti ucciso" gli dici, "spero che ciò ti insegnerà in futuro ad essere più educato. Allora, quale di questi Maghi raccomandi come padrino?" I primi due assistenti vanno via. "Mago Balhazar" dice il terzo indicandoti lo stendardo scarlatto. Ti avvicini e lo prendi.

Vai al **28**.

307

Entri nella Porta Astrale. Al primo momento senti molto freddo, il freddo glaciale della paura. Poi questa orribile sensazione passa e cerchi l'uscita...

Vai al **78**.

308

Uno dei cadaveri cade nella lava prima che tu possa afferrarlo. Frughi addosso all'altro e trovi un prezioso paio di briglie, una pozione curativa (ogni giocatore che la beve aumenta la sua Energia Vitale del punteggio totalizzato con il lancio di 2D), una pietra blu e un anello di piombo. C'è anche un'armatura (Protezione 2) e una spada. Prendi quello che vuoi, poi vai al **537**.

309

(SAGGIO) L'ESP non è un incantesimo facile da fare. Ti ritiri in un angolo quieto della stanza a meditare, e con l'aiuto della sublime musica dei flauti ti concentri e fissi i tuoi pensieri nel vuoto per attivare la tua abilità mentale. Riesci a fare convergere nella tua mente i pensieri di tutti i presenti nella stanza. Ma purtroppo Balhazar ha previsto questa possibilità e ha alzato una barriera magica nella mente di tutti gli ospiti. Non riesci a captare nessun pensiero, ma per un attimo sei in grado di leggere una parte dei pensieri di un uomo

vestito di blu, con un'orrenda maschera di toro sul viso.

Vai al **348**.

310

Ti mostra il 5.

Se il tuo numero è l'1, vai al **50**; il 2, vai al **45**; il 3, vai al **40**; il 4, vai al **35**; il 5, vai al **315**; il 6, vai al **25**.

311

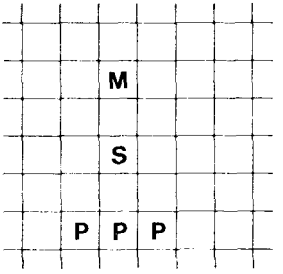
(SAGGIO) Hai studiato le scienze matematiche e conosci il calcolo delle probabilità. Se chiami il quattro le tue probabilità di vincita aumentano e quelle di Kalugen diminuiscono.

Vai al **499**.

312

(Assicurati di aver scritto il numero dell'ultimo paragrafo che stavi leggendo.) Apri la pergamena e un vapore verde si diffonde nell'aria, impedendoti di vedere. Poi si alza un forte vento che stranamente muove i tuoi capelli, ma non i tuoi vestiti. Il vapore svanisce lasciandoti vedere una pianura di melma verde-oliva intervallata da ossa e teschi. Il giocatore che ha aperto la pergamena è rappresentato nel disegno dalla lettera S, gli altri dalla lettera P. La creatura vestita con l'armatura azzurra dalla M: è un essere alto quattro metri, ed è simile ad un uomo tranne che per la testa che è un teschio di cervo. Apre la bocca investendoti con un'ondata di alito puzzolente e ini-

zia a parlare: "Benvenuto nel regno di Smeaborg, la nostra conoscenza consisterà in un unico incontro mortale". Alza la sua gigantesca alabarda e si lancia all'attacco.



Smeaborg

Combattività: 9	Danno: 5D
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 45	Protezione: 2

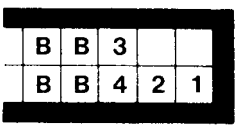
Nota: Smeaborg non è solo un potente lottatore, ma anche un conoscitore delle magie demoniache. All'inizio di ogni Tempo devi lanciare un dado; se ottieni 1, Smeaborg formula l'incantesimo di Morte Lenta invece di colpire con l'alabarda. Quando formula l'incantesimo ogni giocatore deve lanciare 2 dadi e totalizzare un punteggio uguale o minore alla sua Energia Mentale. Se ciò non avviene l'incantesimo ha effetto, causando al giocatore la perdita di un punto di Energia Vitale per ogni Tempo fino a quando muore o lo scontro finisce. Non puoi *fuggire*. Se sconfiggi Smeaborg, l'incantesimo che ti ha colpito svanisce e tu puoi ritornare al paragrafo che stavi leggendo.

313

Cerchi disperatamente di concentrarti, ma il tuo tentativo fallisce. Comunque sei arrivato molto vicino alla meta, dal momento che hai perso la concentrazione solo un attimo prima che la visione si rompesse in centinaia di pezzi... Quando esci dal *trance* ti ritrovi a fissare l'acqua nera del lago sotterraneo e la misteriosa boa. Se tiri fuori dall'acqua la catena di metallo, vai al **502**. Se segnali al gondoliere di proseguire, vai al **247**.

314

Ti attaccano, e tu lotti disperatamente contro le loro asce affilate. Ricordati di cancellare i punti di Energia Vitale che i Barbari hanno perso eventualmente negli scontri precedenti.



Barbari

Combattività: 8			Danno: 1D+2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 7	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	11	*terzo*	10
	secondo	11	*quarto*	8

La tua fuga è bloccata dal muro. Questo è uno scontro mortale. Se vinci, vai al **234**.

315

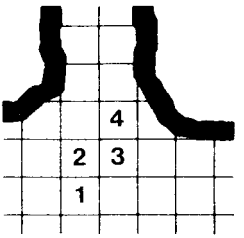
Il Gran Maestro Klef ti guarda: "Ben fatto" dice, "sei un avversario implacabile. Ti concedo il pareggio, ed è molto difficile ottenere da me una cosa simile. Voglio darti una ricompensa per il tuo valore..." Prende una gemma blu e te la regala."Un gioiello di ghiaccio. Spero che ti sarà utile quando sarai nei livelli più bassi". Alza la mano e un campo d'energia ti avvolge. Il tuo corpo è percorso da una strana sensazione mentre affondi nel pavimento.

Vai al **5**.

316

Un'orda di esseri mostruosi esce dalle alcove lungo il corridoio e ti si getta addosso, ma nella bramosia di prenderti si scontrano fra di loro. Tu capisci dal loro orribile aspetto che non è il caso di trattarli amichevolmente, o di battersi con loro. La tua unica possibilità è ritornare al pontile, dove però non c'è più il gondoliere: per salvarti devi buttarti in acqua (se indossi l'armatura devi lasciarla sul pontile). Nuoti disperatamente verso il tunnel più basso, mentre gli esseri si fermano sul pontile e le loro urla ti risuonano nelle orecchie. Arrivi all'entrata del tunnel e ti infili dentro; per tua fortuna l'acqua qui è bassa, così puoi camminare. Però a causa dell'acqua fredda devi ridurre di un punto, per tutta la durata dell'avventura, la tua Combattività, o l'Energia Mentale, o l'Intelligenza o l'Energia Vitale. Esausto arrivi alla fine del tunnel ed entri in una caverna: ti stai dirigendo verso la sponda,

quando sopra la tua testa vedi un numero impressionante di Ragni Giganti. Ogni giocatore della squadra è attaccato da *un* Ragno. Nel disegno non sono segnati i Ragni perché queste bestie cadono direttamente sopra il giocatore che stanno attaccando.



Ragno Gigante

Combattività: 5	Danno: 1D+ 1
Energia Mentale: 4	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 6	

Non puoi *fuggire* perché sei intrappolato nelle loro ragnatele. Se li uccidi, puoi esplorare la caverna.

Vai all'**8**.

317

(BEVITORE) Bevi il liquido, e mentre lo senti scendere lungo la gola e lo stomaco provi un terribile dolore: l'acido brucia tutto quello che incontra sulla sua strada. Sei morto. Se nella tua squadra ci sono altri giocatori vivi devono ritornare all'ultimo paragrafo che stavano leggendo.

318

I Dirge urlando rabbiosamente si lanciano verso di te. Tu guardi con astio le Streghe che osservano divertite la tua disperata situazione, le vedi ridacchiare, ma non le senti a causa del rumore del fiume. Se vuoi usare qualche oggetto prima che i Dirge ti attacchino, vai all'**89**. Se preferisci arrivare sulla piattaforma e combattere lì, vai al **407**. Se invece rimani sulla cornice, vai al **112**.

319

Come ti comporterai? Esplorerai la cripta del tempio (vai al **392**), uscirai dalla parte sinistra (vai al **357**) o da quella a destra (vai al **56**)?

320

Apre la mano e ti mostra il numero 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **325**; il 2, vai al **330**. Se il tuo numero è maggiore del suo, vai al **286**.

321

"Voglio offrirti un eccellente liquore" dici, "è molto raro da trovare ed è molto apprezzato dai veri intenditori..." L'Uomo Dirge si volta dalla tua parte e ti guarda; è incerto se assaggiare il liquido. Se hai l'antidoto alla saliva di chimera, vai al **39**. Se non lo possiedi, ma nella tua squadra c'è un Ladro, vai al **224**. Se usi le preziose briglie, vai al **301**. Se uno Stregone dice l'incantesimo del Comando, vai all'**11**. Se non scegli nessuna di queste possibilità, vai al **22**.

322

Finalmente arrivi in cima e ti ritrovi molto vicino alla cima dello scoglio, dove sventola l'Emblema della Vittoria illuminato da una forte luce grigio-bianca. Deve essere la luce di un incantesimo, poiché è troppo lontana da una qualsiasi fonte luminosa. Vedi un raggio di luce brillare sul soffitto della caverna e capisci che è l'incantesimo Teletrasportatore che illumina l'Emblema. Devi avvicinarti e toccarlo con una mano, così l'incantesimo ti trasporterà alla superficie. Sostenuta dalla roccia sulla quale si erge l'Emblema c'è un'intelaiatura di ferro. Ti avvicini e vedi che è l'intelaiatura dove puoi sistemare le ossa del gigante, se le possiedi. Se hai lo scheletro di Skrymir e il cuore fossilizzato, vai al **412**. Se possiedi solo lo scheletro, ma non il cuore, vai al **213**. Se non hai tutte le ossa dello scheletro, vai al **361**.

323

Puoi aprire la Scatola di Snuff alla fine di ogni combattimento che vinci, ma se *fuggi* non puoi farlo. Ogni giocatore, quando l'apre, lancia 1 D e se totalizza 1 o 2 perde 1 D di Energia Vitale, mentre se ottiene un numero da 3 a 6 somma alla sua Energia Vitale 1 D. Poi la Scatola di Snuff si chiude e non può essere usata fino ad un altro scontro. Se hai anche il Pugnale di Vislet, vai al **214**. Altrimenti, se non lo possiedi o conosci già le sue proprietà, vai al **93.**

324

Tuffarsi nel lago nero non è piacevole, ma non hai altra scelta. Ti sfili l'armatura (ora hai Protezione 0) e ti butti. L'acqua è piuttosto fredda. Mentre nuoti ne bevi un po' e ti accorgi che ha un gusto spiacevole. Da una parte del lago vedi un tunnel, ma ti sembra troppo piccolo, perciò decidi di nuotare fino all'altra sponda dove c'è un pontile di pietra. Il tuffo nel lago fa perdere ad ogni giocatore un punto di una sua caratteristica (Intelligenza, Energia Mentale, Energia Vitale e Combattività).

Vai al **152**.

325

Dopo il *recupero* lui ha due monete dalla parte della testa e tre da quella della croce. Tu sei in una posizione leggermente più debole: hai tre monete dal lato della testa e una da quello della croce. In questa Spirale sai che Klef può giocare solo l'1. Se anche tu scegli l'1, vai al **335**. Se giochi il 2, vai al **340**.

326

A tuo parere stai camminando in direzione nord, lungo un corridoio ricoperto da un tappeto rosso con alle pareti degli specchi dove vedi riflessa la tua torcia. Il tappeto attutisce il rumore dei tuoi passi, che alzano la polvere centenaria della quale è ricoperto. Se nella tua squadra c'è uno Stregone, può fare l'incantesimo di Predizione al **287**. Se invece c'è un Saggio può fare l'ESP: vai al **362**. Altrimenti continui a camminare

lungo il corridoio e ad ogni passo il tuo disagio aumenta (vai al **216**).

327

(STREGONE) Il Faltyn afferra l'oggetto che Larisha ti ha appena donato. Il giocatore che lo ha scritto sul suo Foglio d'Identità deve cancellarlo. [*Nessuno può fare niente contro questo gesto del Faltyn poiché tu, Stregone, sei d'accordo con lui.*] Il Faltyn si butta nella fontana e pochi secondi dopo è di nuovo al tuo fianco. "Non sono riuscito a prendere gli altri oggetti, benché fossero inclusi nel nostro accordo" mormora, "ora me ne vado..." "Aspetta" urli, "truffatore!" È troppo tardi, ormai è svanito con il dono di Larisha.

Vai al **203**.

328

Kalugen chiama uno dei suoi servitori che gli porta un mazzo di carte d'avorio. "Guarda sul tavolo" ti ordina, "prendo cinque carte dal mazzo: il Re dei Serpenti, l'Asso delle Stelle, l'Asso di Spade, l'Asso di Denari e il Buffone. Il Re dei Serpenti rappresenta il dio Frey, i tre Assi sono i galli che tu devi rubare. Il Buffone ti aiuterà nel tuo intento". Kalugen pone le carte voltate sul tavolo. "Puoi alzare tre carte e vedere i risultati della tua incursione nella fattoria di Frey. Se hai preso i tre Assi significa che hai rubato tutti i galli; ovviamente questo risultato è il migliore che puoi ottenere. Se prendi il Re significa che Frey ti ha catturato e perdi la mano a meno che nella stessa mano tu non prenda

anche il Buffone, in tale caso egli blocca l'azione del Dio fino a quando tu non peschi un Asso. Il Buffone con due Assi non ha nessun effetto". Kalugen mormora un incantesimo e tutte le carte si mescolano in aria, così tu non hai idea della loro posizione, poi segna le cinque con le lettere A,B,C,D ed E. Ora puoi prendere un massimo di tre carte e andare al **349**.

329

(LADRO) Fa veramente caldo in questa stanza.
[*Ti guardi attorno e vedi del vapore grigio, condensato nella forma di un uomo. Prima che si materializzi completamente hai a disposizione alcuni minuti per tentare di fare qualcosa. Puoi uscire da qui con i tuoi compagni (se ne hai) e andare al **3**, o puoi tornare indietro fino alla porta ed aspettare che la figura si materializzi. In questo caso vai al **444**. Ma è meglio che ti posizioni nella casella di fronte alla porta piuttosto che dove indica il disegno. Devi essere tu a decidere quale delle due possibilità vuoi scegliere, i tuoi compagni non possono aiutarti nella scelta.*]

330

Dopo il recupero avete tutti e due lo stesso numero di monete: quattro dalla parte della testa e una da quella della croce. "Bene" dice Klef, "continuiamo a giocare ..." Scegli il numero per la prossima Spirale, poi vai al **345**.

331

Ti avvicini all'uomo vestito di fustagno marrone.

"Sei Mago Balhazar!" esclami. "Ti ho smascherato facilmente". L'uomo si toglie la maschera mostrandoti di non essere Balhazar. "Non devi essere molto furbo" dice ridendo, "io sono Mago Tor".
"Sono io il vostro ospite" dice una voce familiare alle tue spalle. Ti volti e vedi Balhazar togliersi il cappuccio del domino. "Mi dispiace, ma hai fallito la prova e ora non posso prenderti come mio campione. Non saresti capace di rappresentarmi con il dovuto onore nella gara. Ritorna alla piazza principale dove sceglierai un nuovo padrino".

Vai al **119**.

332

Ci sono tre stendardi e devi sceglierne uno.
Se scegli quello scarlatto, vai al **28**. Se invece prendi quello verde-oliva, vai al **52**. Altrimenti se scegli quello nero e porpora, vai al **381**.

333

(STREGONE) Ti concentri sull'incantesimo di Asservimento, ma sei disturbato da qualcosa di estraneo. La tua mente è sottoposta all'azione di un incantesimo difensivo. Ad ogni Tempo, dopo aver lanciato i dadi e ottenuto il punteggio per fare l'Asservimento, devi lanciare 2 dadi per vedere di quanto il misterioso incantesimo difensivo ha logorato la tua Energia Mentale. Se ottieni un punteggio maggiore di quello della tua Energia Mentale, devi diminuire la tua Energia Vitale di 1D + 3. L'Energia Vitale del gondoliere è 8.

Se lo assoggetti con l'incantesimo di Asservimento ti trasporta dall'altra parte del lago (vai al **193**). Se non finisci l'incantesimo perché vieni bloccato da quello difensivo devi pagare il gondoliere per il passaggio (vai al **167**). Se la tua Energia Vitale è 0, ma nella tua squadra ci sono giocatori ancora vivi, vai al **529**.

334

Vedi un guerriero, con l'armatura di pelle, congelato nel blocco di ghiaccio nel quale qualcuno ha fatto un buco per rubargli la spada. Se sciogli il ghiaccio, vai al **421**. Se usi un oggetto, vai al **106**. Se vuoi agire in modo diverso, vai al **369**.

335

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete dalla parte della testa e due da quella della croce, mentre tu ne hai quattro, tutte dal lato della testa. Devi batterlo prima che riesca ad avvantaggiarsi. Scegli il numero per la prossima Spirale, poi vai al **375**.

336

(GUERRIERO) Mentre passi sotto la cascata un fantasma si materializza. Ti guardi addosso e vedi che ti ha derubato di tutto il tuo equipaggiamento, eccetto (se le avevi) della tua armatura e della spada! Con un balzo corri verso il ponte, ma ecco che all'altra estremità vedi un giovane uomo, con una sciabola in mano, che si fa largo tra le Streghe e imbocca il ponte venendo nella tua direzione. Egli cammina veloce-

mente verso di te, e quando ti è vicino dice: "Se ti sconfiggerò diventerò un grande guerriero". Si lancia su di te, ma vedi che è alle prime armi.

Giovane

Combattività: 6	Danno: 1 D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 6	

Non puoi fuggire di fronte a un nemico di questo genere. Se lo sconfiggi (i tuoi compagni non possono aiutarti), vai all'**88**.

337

(LADRO) All'ultimo minuto ti scansi per evitare la spada di Hurondus. Lui non ha il tempo di realizzare cosa stai facendo; lo afferri per una spalla e salti oltre la sua testa. Corri verso l'estremità del ponte mentre lui urla disperatamente e cade giù nel baratro. "Mi dispiace per la fine di Hurondus" dici ad una delle Streghe.

Vai all'**88**.

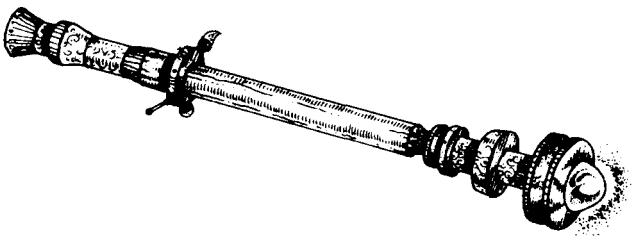
338

Senti delle voci provenire da lontano: cerchi di capire cosa stanno dicendo, ma ad un tratto smettono di parlare. "Ehi" dice uno di loro, "vedo qualcuno di fronte a noi". Hanno una vista migliore della tua, perché tu ancora non li vedi. Un'altra voce parla nell'oscurità. "Lo vedo anch'io! Andiamo... È meglio che però tu aspetti qui". Uno di loro corre lungo il

corridoio verso di te, per attaccarti. Ora vedi che è un Barbaro, probabilmente molto eccitato; non puoi ragionare con lui. Se non ti muovi, vai al **491**. Se inizi a correre, vai al **248**.

339

Sei in piedi accanto a un muro crollato. Maschere di pietra grigia sono scolpite sulle pareti di questo che doveva essere un santuario, e al centro c'è un piatto d'oro che brilla sotto la luce dei fuochi vulcanici. Attraverso uno spiraglio vedi un sentiero che continua lungo il precipizio. Se prendi il piatto, vai al **507**. Se lasci il santuario, vai al **92**.

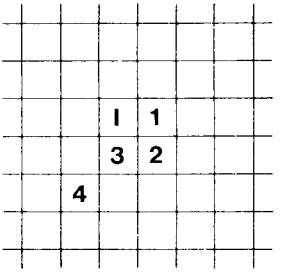


340

Dopo il *recupero* tutti e due avete due monete dalla parte della testa e due da quella della croce. "Dobbiamo giocare l'1 in questa Spirale" dice Klef girando una moneta. Ora avete tre monete dal lato della testa e una da quello della croce. Decidi il tuo prossimo numero, poi vai al **360**.

341

Il suo volto si contorce dalla rabbia. "È così!" urla. "La tua stupidità ti farà morire..." Icon fa un incantesimo e circonda il suo corpo con una barriera d'energia, poi si lancia all'attacco.



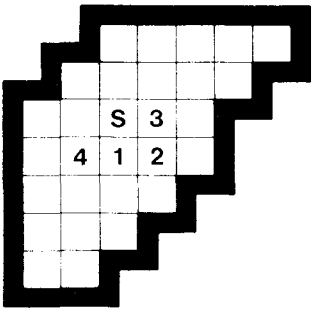
Icon lo Stregone

Combattività: 8	Danno: 2D + 2
Energia Mentale: 8	Intelligenza:7
Energia Vitale: 28	Protezione: 2

Nota: Icon è immune all'incantesimo del Comando. Egli è circondato dall'incantesimo Distributore di Fuoco. Chiunque lo colpisce da vicino, per esempio con una spada, non con una freccia, prende fuoco perdendo un punto di Energia Vitale a prescindere dall'armatura. Se vinci, vai al **377**.

342

Skrymir avanza verso di te, e vedi subito che è l'avversario più grande fra tutti quelli che hai affrontato. Questo non è un semplice combattimento fra due Avventurieri, tu combatti per la tua stessa vita.



Il Gigante Skrymir

Combattività:9	Danno: 4 D
Energia Mentale: 9	Intelligenza:8
Energia Vitale: 55	Protezione: 3

Se miracolosamente lo sconfiggi, vai al **432**.

343

(LADRO)[*Non ti fai prendere dal panico, e non ti metti a scappare come un ladro di polli; ti avvicini ad un chiosco e prendi un pezzo di tela di sacco. Te la metti addosso e ti distendi sulla strada dove inizi a dormire. La guardia correndo ti passa davanti e ti scambia per uno dei tanti barboni e ubriaconi che infestano le strade della fortezza; si guarda attorno sorpreso per non trovarti più, poi si incammina lungo la strada chiamando i suoi compagni.*] Arrivi nella piazza principale proprio mentre un uomo alto, vestito con un mantello scarlatto, si sta allontanando dalla tenda. Noti che uno degli Stendardi dei Maghi ha lo stesso colore delle vesti di quell'uomo. L'uomo ti si

avvicina. "Un astuto travestimento" dice, con un bel sorriso. "Sono ben impressionato da chi usa la fantasia come te..."

Vai al **397**.

344

(LADRO) Ti avvicini alla tenda. I tre assistenti seduti sulla panca fuori della tenda sono molto contenti del tuo arrivo. "Tenta la fortuna" dice uno di loro. Prendi la borsa di denaro dalla cintura e la soppesi in mano. I tre assistenti cambiano l'espressione del volto; ora ti guardano con maggiore interesse. Tu osservi i tre stendardi come se fossi incerto su quale è la scelta migliore. "Segui il mio consiglio" dichiara uno degli assistenti. "O il mio" dice un altro. Quest'uomo è molto più grande e grosso degli altri due.

"Il tuo consiglio vale i cinque pezzi d'oro che sono disposto a pagare?" chiedi.

"Senza dubbio vale almeno i dieci pezzi d'oro che sono disposto a chiederti" risponde quello.

Se accetti di pagare dieci pezzi d'oro, cancellali dal tuo Foglio d'Identità e vai al **292**. Se insisti nel voler pagare solo cinque pezzi d'oro, cancellali dal tuo Foglio d'Identità e vai al **454**. Se dici all'assistente che gli dai cinque pezzi d'oro adesso e cinque dopo aver sentito il suo consiglio, cancellane cinque dal tuo Foglio d'Identità e vai al **166**.

345

In questa Spirale il suo numero è il 3.

Se il tuo numero è l'1, vai al **350**; il 2, vai al **195**; il 3, vai al **355**; il 4 o un numero maggiore, vai al **286**.

346

(SAGGIO) Un odore pungente fuoriesce dalla tinozza di pietra, e lo riconosci subito come il fetore di ossa carbonizzate. Le polveri contenute nella tinozza sono i resti di riti sacrificali. [*Guardi nella tinozza e pensi che le ossa bruciate siano umane.*]

Vai al **515**.

347

(STREGONE) Pensi di dire un incantesimo. Se dici quello di Predizione, vai al **183**. Se pensi sia meglio chiamare il Sommo Faltyn, vai al **472**. Se non vuoi dire nessun incantesimo, vai al **444**.

348

L'ESP ti rivela i pensieri di un solo invitato. Se ti avvicini a quell'uomo e gli dici che lui è Balhazar, vai

al **382**. Se lo attacchi, vai al **29**. Se non credi all'ESP e preferisci usare il buon senso, vai al **458**.

349

Le carte erano le seguenti: A, B ed E erano gli Assi; C era il Re e D il Buffone. Se hai alzato il Re, ma non il Buffone non totalizzi nessun punto. Altrimenti ottieni un punto per ogni Asso. Ora è il turno di Kalugen. "Il mio burlone Starchwind alzerà le carte" dice. Starchwind è un nano vestito con un abito logoro ma elegante. "Alza buone carte" dice Kalugen, "e mi raccomando, nessun tipo di favoritismo!"
"Voi siete il più grande dei buffoni, sire" dice Starchwind. La stanza piomba improvvisamente nel più assoluto silenzio.
"Come sarebbe?" domanda Kalugen.
"Perché il Buffone" grida Starchwind tirando fuori il Buffone dalle cinque carte, "perché solo il Buffone può farla in barba al dio! E così anche il nostro maestro Kalugen, Signore Supremo!"
Le guardie sorridono e Kalugen si rilassa sul suo trono. Starchwind lo fissa e poi estrae le carte. Kalugen le volta e le butta sul pavimento. "Sono tre galli!"
Se tu hai tre Assi, vai al **233**. Se Kalugen ti ha battuto, vai al **459**.

350

Klef scuote la testa, e tu guardi le monete. Dopo il *recupero* tu hai tre monete dalla parte della testa e Klef

ne ha due sulla testa e tre sulla croce. "Stai perdendo" dice trionfante afferrando le monete.

Vai al **55**.

351

Alzi il coperchio e dentro trovi un mucchio di ossa allineate, che esposte all'aria dopo tanti secoli si riducono in polvere sotto i tuoi occhi e vengono disperse nell'aria della caverna da una leggera brezza. Se non l'hai già fatto puoi aprire un altro sarcofago: il secondo (vai al **186**), il terzo (vai al **403**) o il quarto (vai al **137**). Se ne hai abbastanza di queste spoglie ti dirigi verso la spiaggia (vai al **293**).

352

(SAGGIO) Riconosci il piccolo glifo inciso sul retro. [*È il simbolo di Osiride, il dio Kaikuhuran ritornato dalla morte. Quando un giocatore morto ha addosso questo amuleto, rivive, e il suo punteggio di Energia Vitale ritorna al massimo. Lo scarabeo può essere usato solo una volta dallo stesso giocatore che, dopo averlo utilizzato, deve darlo ad un altro o abbandonarlo. Se lo scarabeo viene indossato una seconda volta dallo stesso giocatore, lo fa rivivere di nuovo ma perde per sempre il suo potere. Inoltre non si può metterlo addosso ad un cadavere decomposto, perché questo diventerebbe un orribile morto vivente!*] Scrivi sul tuo Foglio d'Identità il numero di questo paragrafo nel caso tu abbia bisogno di rileggere gli effetti dello scarabeo. Continua per la tua strada e vai al **247**.

353

Guardi nel liquido dorato. La superficie della piscina sembra intrappolare tutte le luci della stanza e le fa brillare come un sole. Osservi i raggi di luce giocare nell'acqua e vedi brillare il viso di un uomo. Egli ti sorride e lentamente si volta alla sua destra. Poi la superficie della piscina ritorna normale e tu guardi da un'altra parte, chiedendoti se tutto quello che hai appena visto è vero o è frutto della tua fantasia. In silenzio continui per la tua strada.

Vai al **188**.

354

Arrivi poco dopo davanti ad una porta chiusa da sigilli rossi. Se c'è un Saggio nella tua squadra, vai al **266**. In caso contrario puoi aprire la porta (vai al **406**) o andare avanti (vai al **249**).

355

"Eccellente" grida Klef, "sei un validissimo avversario e riesci a farmi perdere terreno". Dopo il *recupero*

avete tutti e due cinque monete, tutte dalla parte della testa. Klef sta pensando alla sua situazione.

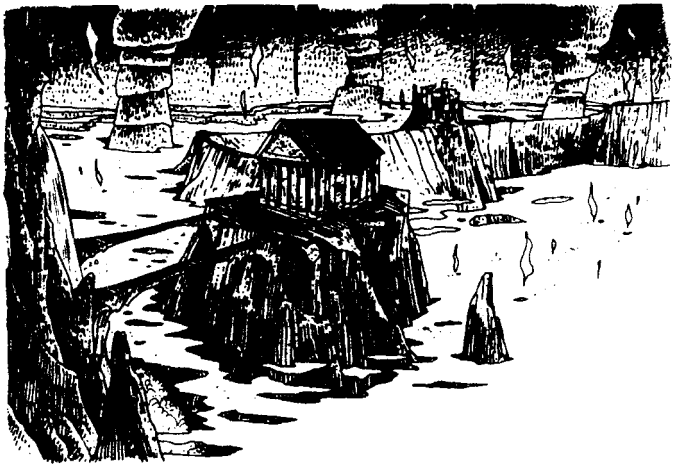
Vai al **315**.

356

Cominci a scendere la scala, e dopo qualche metro ti ritrovi su una stretta cornice che costeggia la parete di una vasta caverna sotterranea. Guardi in basso: la caverna è lunga più di due chilometri e alta centinaia di metri. Il fondo è costituito da un largo cratere vulcanico addormentato, da cui centinaia di geyser spruzzano la lava tutto attorno. Il soffitto è sorretto da giganteschi piloni di basalto che si alzano nell'oscurità. Sei nel cuore del Labirinto, e il pensiero di essere in questo luogo ti fa mancare il fiato. Il fondo del cratere, molto al di sotto della cornice sulla quale cammini, è ricoperto da una foschia grigia che rende molto difficile vedere il terreno. Tre spuntoni di roccia fuoriescono da questo mare di nebbia: il primo è collegato, mediante due strette passerelle, alla parte più bassa della cornice su cui ti trovi adesso. La traversata sembra pericolosa, basta sbagliare un passo per cadere in una gola dove scorre un torrente impetuoso e maleodorante. Sul pianoro in cima al primo spuntone vedi un tempio di forma arcaica, dal quale, appena cominci a scendere lungo la cornice, esce una torma di Streghe che si radunano sullo spiazzo davanti al tempio. Vogliono darti il benvenuto? No, stanno guardando un gruppo di Dirge alati che si stanno avvicinando in volo. Sono uscite per godersi lo spet-

tacolo! Chissà, forse anche tu farai vedere come sai volare...

Vai al **318**.



357

Uno stretto costone conduce a un altro spuntone, dove intravedi i resti di un altare semidistrutto; al di sotto, il mare di lava gorgoglia come il fuoco dell'inferno. Se cammini lungo lo stretto sentiero fino al santuario, vai al **479**. Se invece ti dirigi dall'altra parte del tempio, vai al **56.**

358

Questo paragrafo è riservato ai giocatori che hanno bevuto il liquido. La pozione è frizzante e ti lascia un gusto di gesso in bocca, ma non senti nessun effetto. "Non preoccuparti" dice la Strega, "farà effetto dopo,

così se vuoi sentire tutti gli effetti della pozione devi comprare una bottiglia. Costa due pezzi d'oro". Grida così forte che devi coprirti le orecchie con le mani. Se un altro giocatore vuole assaggiare la pozione o comperare una bottiglia può farlo. Se assaggi un'altra pozione, vai al **103**. Altrimenti, vai al **481**.

359

Cammini attraverso una pianura avvolta nella nebbia, e intravedi piccole creature saltare via appena ti sentono arrivare. Passi vicino ad un grande masso e ti fermi per investigare. La sua superficie è ricoperta da antiche scritte magiche, che però non sai leggere. Sono state incise due secoli fa dai Veri Maghi, morti nell'eruzione che distrusse l'empia città di Spyte. "Che cosa c'è scritto?" chiede una voce alle tue spalle, facendoti sussultare. Ti volti e vedi uno Stregone vestito di nero: è il campione di Mago Uru. "Io sono Icon, qualche volta chiamato anche l'Empio. Credo che se uniamo le nostre forze potremo arrivare più facilmente all'Emblema della Vittoria. Così ti suggerisco un alleanza che è permessa dalle regole della contesa. Dovremo dividere la ricompensa, ma penso che la metà sia meglio di niente..." Se accetti la proposta di Icon, vai al **17**. Se la rifiuti, vai al **341**.

360

Il numero di Klef è il 2.
Se hai giocato l'1, vai al **365**. Se il tuo numero è il 2, vai al **370**. Se hai scelto il 3 o un numero maggiore, vai al **286**.

361

Ti avvicini all'Emblema e lo afferri. L'incantesimo Teletrasportatore ti avvolge nella sua luce grigio-bianca e tu chiudi gli occhi. Quando li riapri ti ritrovi nel Grande Atrio della città, dove i Maghi stanno aspettando il vincitore per applaudirlo. Ti avvicini al palco mentre Mago Tor, il presidente della contesa di quest'anno, si alza in piedi per congratularsi con te. Il tuo padrino cammina fra le file di sedie ricevendo le congratulazioni da alcuni Maghi, ma noti che la maggioranza di essi è invidiosa.

Vai al **540**.

362

(SAGGIO) Sei pronto ad usare il tuo potere mentale ESP, che come tutti gli altri poteri è molto difficile da attivare: ti devi concentrare sui simboli astratti senza lasciarti influenzare dalle cose materiali. Puoi andare al **498** o al **258**, uno di loro rappresenta il successo!

363

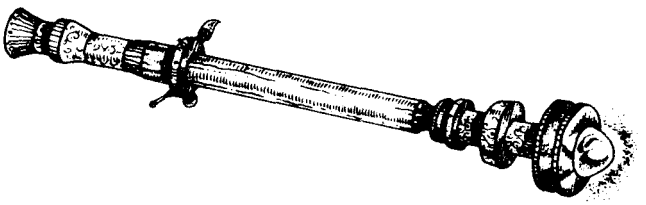
(STREGONE) Nebularon è immune agli incantesimi perché è circondato da un campo anti-magia che li

annulla. Tu formuli l'incantesimo, ma è tutto inutile. Ritorna al **484** e continua a combattere.

364

Il giocatore ipnotizzato *deve* farsi avanti ed entrare nella stanza. Gli altri hanno la possibilità di seguirlo o di fermarsi qui e vedere che cosa accade. Tutti i giocatori della squadra devono decidere ora cosa vogliono fare.

Vai al **261**.

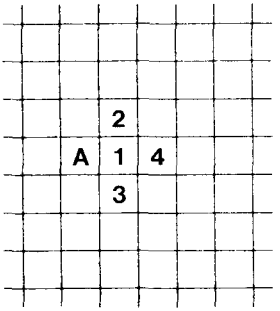


365

Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e due da quella della croce mentre tu ne hai tre, tutte dal lato della testa. Devi cercare di batterlo, e sai che egli questa volta giocherà l'1. Se scegli anche tu l'1, vai al **500**. Se giochi il 2, vai al **495**.

366

Disponetevi come mostra il disegno. L'Assassino impreca perché non può lanciare il suo coltello avvelenato mentre lo attacchi.



Assassino

Combattività: 7 Danno: 1 D +1
Energia Mentale: 7 Intelligenza: 7
Energia Vitale: 15

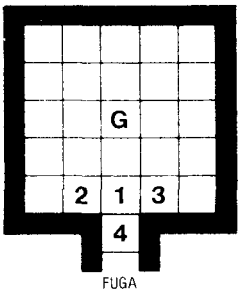
Nota: il suo pugnale è avvelenato, e se ferisce un giocatore quello morirà. Nessuno può fare niente per impedire la sua fine. Combatti con lui per due Tempi. Se non lo uccidi in questo periodo, Balhazar dice contro di lui l'incantesimo Freccia che lo ammazza.

Vai al **134**.

367

La Guardia della Tomba è in piedi di fronte a te e tiene in mano la Mazza del Potere, che brilla in punta grazie all'energia di una carica (ogni raggio luminoso consuma una carica). La Mazza del Potere ha quattro cariche. La Guardia usa il raggio luminoso contro il giocatore della casella adiacente, e non deve lanciare i Dadi perché il raggio colpisce automaticamente. Ogni

raggio infligge un danno 5D (il giocatore può sottrarre da esso la sua Protezione). Ricordati di cancellare le cariche usate dalla Mazza del Potere; quando si esauriscono la Guardia userà la spada.



Guardia

Combattività: 8	Danno: 3 D (spada)
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 36	Protezione: 1

Se *fuggi* verso il portale ornamentale, vai al **246**. Se lo sconfiggi, vai al **438**.

368

Il gondoliere ti conduce verso il pontile all'altra estremità del lago, illuminato da lanterne di carta che riflettono la loro luce sul soffitto della caverna. Scendi dalla gondola e ti volti, ma non la vedi più. È svanita nel nulla assieme al gondoliere.

Vai al **152**.

369

Se non l'hai già fatto puoi scavare nel mucchio di pietre (vai al **42**) o dare un'occhiata all'altare (vai al **71**). Altrimenti puoi andare via, al **279**.

370

Siete pari, ognuno di voi ha quattro monete voltate dalla parte della testa. "Certamente sei un valido avversario. Credo che siamo tutti e due dei giocatori molto abili" dice Klef.

Vai al **315**.

371

Il Principe della Desolazione non può essere colpito, perché vive solo nella mente delle sue vittime. Il tuo attacco è inutile. Egli ride e ogni sua risata lo fa svanire a poco a poco, ma nello stesso tempo la sua orribile presenza penetra nella tua mente. Da adesso in poi, ogni volta che vai ad un nuovo paragrafo lancia un Dado. Se totalizzi un numero da 1 a 5, il Principe della Desolazione si impadronisce sempre più della tua mente. Ogni giocatore della squadra perde un punto a sua scelta di Combattività, Energia Mentale, Intelligenza o Energia Vitale. La perdita è *permanente*. Se ottieni il 6 il Principe della Desolazione lascia la tua mente per sempre. Devi tornare indietro per dove sei venuto.

Vai al **154**.

372

Chi si era offerto? Se in una squadra non era stato deciso uno specifico giocatore, tocca al primo in ordine di combattimento. Appena l'Avventuriero scelto entra in un'alcova, diventa pietra. Tutti gli oggetti si sono pietrificati con lui, e gli altri giocatori non possono prenderli. Ora capisci perché tutte le statue danno le spalle al corridoio. Se ci sono ancora giocatori vivi, possono dirigersi verso l'altro corridoio.

Vai al **354**.

373

(SAGGIO) Pensi a cosa stai rischiando mentre passi sotto la cascata. L'acqua è fredda, ma ti rinfresca. Quando giungi dall'altra parte capisci che deve essere impregnata da un potere magico, perché hai perso tutti gli oggetti che possedevi ad eccezione dell'armatura e dell'asta. Avanzi sul ponte e una figura viene verso di te. Ti si avvicina velocemente e inizia a parlare: "Lieto di conoscerti" dice, "io sono Teodorico, un Iniziato alla Mistica Via dell'Occhio Scopritore. Ora sono qui per dimostrare la mia superiorità e l'assoluta verità". "Niente è vero, ogni cosa è lecita" dici, " se mi lascerai proseguire non ti accadrà nulla..." "Questa è un'eresia!" urla l'Iniziato, "Sacrilegio! Hai offeso la mia anima e preparati a morire". "Sono pronto" rispondi, "ma non credo che la morte mi aspetti..." Facilmente eviti il suo primo colpo di spada.

Se vuoi puoi usare il tuo potere di Levitazione per evitare questo pazzo. Se lo fai, vai al **282**. Altrimenti devi combattere.

Iniziato

Combattività: 6	Danno : 1 D + 1
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 6	

Se lo sconfiggi, vai all'**88**.

374

(STREGONE) La Strega è diventata tua schiava grazie all'incantesimo. "Parla" dice, "domanda quello che vuoi. Io ti risponderò". Percepisci il suo istinto naturale che combatte contro l'incantesimo, e ti rendi conto di avere tempo per una sola domanda. Che cosa vuoi chiedere? "Quali Avventurieri sono passati per questa strada?" (vai al **49**). "Cosa c'è nel tempio?" (vai al **536**). "Quali di queste pozioni sono buone?" (vai al **268**). "Qual è il peggiore pericolo che dovrò affrontare?" (vai al **466**).

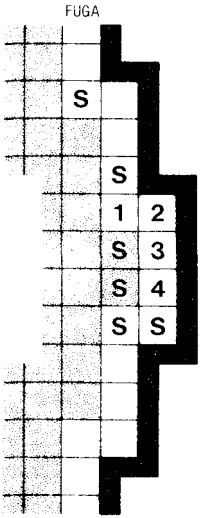
375

Questa volta ti mostra il 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **350**; il 2, vai al **380**; il 3, vai al **385**; il 4 o un numero maggiore, vai al **286**.

376

Risalgono la parete del cratere e ti si avvicinano urlando. Per un momento resti pietrificato dal terrore,

erché conosci il terribile potere distruttivo di queste reature soprannaturali. Ma poi reagisci e ti poni in osizione di combattimento. Se gli Skiapyrs hanno ıtenzione di ucciderti, almeno non ci riusciranno fa-ılmente... Ricordati che gli Skiapyrs, creature eteree i fuoco, possono camminare anche in senso verticale. ossono muoversi sulle caselle ombreggiate, mentre tu :i limitato nello stretto spazio dell'orlo del cratere.



Skiapyrs

Combattività: 7			Danno: 6 D + 2*	
Energia Mentale: 8			Intelligenza: 8	
Energia Vitale:	*primo*	12	*quarto*	12
	secondo	12	*quinto*	12
	terzo	12	*sesto*	12

* L'armatura non ti protegge dal danno inflitto da uno Skiapyr.
Se *fuggi* o li sconfiggi, vai comunque al **223**.

377

Infliggi un colpo mortale a Icon, ma il tuo nemico non cade a terra. Si siede con il viso contorto dal dolore e estrae dalla ferita l'arma. "La mia magia mi sosterrà fino a quando sarò guarito" mormora intercalando le parole a urli di dolore. "Devo fermarmi a causa delle ferite, e così non posso continuare la contesa. Stai attento però, perché io mi ricordo dei miei nemici...!" Ti fissa mentre un rivolo di sangue gli esce dalla bocca, e inizia a dire la formula di un incantesimo; si trasforma in nebbia rossa e velocemente sparisce attraverso il pavimento della caverna. Senza dubbio lo incontrerai di nuovo. Uno dei suoi oggetti non è stato trasformato in vapore dall'incantesimo: una mazza di bronzo. Se la prendi ricorda di scriverla sul tuo Foglio d'Identità. Guardi verso lo scoglio, ma non vedi nessun altro giocatore nelle vicinanze dell'Emblema della Vittoria. Niente può ormai fermarti!

Vai al **68**.

378

"Rimarrai qui per sempre!" urla il fantasma.
Solo un Saggio può riuscire a far svanire il fantasma usando il suo potere d'Esorcismo. Se c'è un Saggio nella tua squadra e vuole tentare di farlo, vai al **182**.

Altrimenti devi o aiutare il fantasma (vai al **116**) o dirgli di nuovo che non lo aiuterai mai (vai al **451**).

379

Cammini lungo un basso tunnel che parte dal corridoio con il tappeto rosso. Il tunnel sembra molto antico: è stato scavato centinaia di anni fa. Dopo qualche metro diventa un po' più largo, ma devi lo stesso procedere con molta attenzione per non scivolare su dei gradini tagliati nella roccia che ti conducono verso il basso. Alla fine della discesa trovi una griglia sul pavimento. Guardi in giù attraverso le fessure e vedi un corridoio di marmo grigio, chiuso da una porta di bronzo. La griglia dalla quale stai guardando è posta sul soffitto del corridoio di marmo. Senti un rumore di chiavi nella serratura, poi la porta di bronzo lentamente si apre ed entrano quattro Barbari. Essi non vedono la griglia sul soffitto e si fermano a parlare e a consultare una pergamena proprio sotto di te. "Che cosa dice, Erek?" chiede uno di loro.
"Non ne sono sicuro, Snorri" dice l'uomo con in mano la pergamena. "Io non so leggere".
"Ma per tutti i diavoli!" esclama un Barbaro con la barba rossa. "Non hai mai imparato a leggere, Erek?" Afferra la pergamena e la apre. "Beh, dice... dice... Scrive di un passaggio sopra le nostre teste che finisce con la morte. Ma cosa pretendete di trovare in una pergamena? L'unico modo per vincere la gara è arrangiarsi da soli..." Stanno per andarsene: togli la griglia

e ti lanci su di loro? Vai al **6.** Se invece rimani fermo a guardare cosa fanno, vai al **141.**

380

Dopo il *recupero* lui ha quattro monete dalla parte della testa e una da quella della croce. La tua posizione non è molto distante dalla sua: hai quattro monete, tutte dal lato della testa. Scegli il numero per la prossima Spirale, poi vai al **415.**

381

Quando prendi lo stendardo, due assistenti si disinteressano completamente a quello che fai ed entrano nella tenda. Il terzo alza la mano. "Hai fatto una buonissima scelta!" grida, "Il tuo padrino sarà Mago Vyl. Vai alla Torre Blu, sul Fiume dei Delitti, e lì lo incontrerai. Prendi lo stendardo e aspetta vicino alla tinozza di pietra". Segui la direzione che ti è stata indicata dall'assistente; ormai è buio, e le lanterne illuminano le strade piene di gente. Giri a destra e ti infili in un tranquillo viottolo dove non senti più il rumore dei mercanti in festa. Passi sopra uno stretto ponte e arrivi dall'altra parte del fiume, alla Torre Blu. Vicino alla porta c'è la tinozza di pietra, dove ti metti ad aspettare. Se nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **346.** Altrimenti puoi dare un'occhiata alla tinozza (vai al **204**) o aspettare come ti è stato ordinato (vai al **399**).

382

Ti avvicini all'uomo vestito in blu scuro e lo fermi, ma lui grida e fugge verso la porta. "Fermate quell'uomo" urla un altro uomo vestito con il domino. Immediatamente alcune guardie arrivano dal colonnato esterno e lo inseguono. L'uomo con il domino viene verso di te. "Hai smascherato un Assassino, che era stato inviato da un mago mio rivale" dice. Lo riconosci dalla voce, è Balhazar. "Sfortunatamente lo hai fatto inavvertitamente, pensavi d'avermi identificato. Comunque mi hai salvato la vita e voglio regalarti questo amuleto di Osiride". Lo pone nelle tue mani: se verrai ucciso ti riporterà in vita (la tua Energia Vitale sarà di nuovo quella iniziale). Ricordati che può essere usato una *sola* volta e poi si polverizza. Se giochi in una squadra lancia i Dadi per vedere chi prende l'amuleto. "Hai fallito la tua prova" continua Balhazar, "non posso accettare la tua proposta di essere il mio campione durante la gara di domani. Ti auguro migliore fortuna nel trovare un altro padrino. Il mio portiere ti condurrà fuori".

Vai al **119**.

383

"Io gioco il 4" dice Kalugen.

Lancia 2D. Se ottieni 2 o 3, Kalugen deve pagarti quattro pezzi d'oro. Se totalizzi 5 o un numero maggiore tu devi dare quattro pezzi d'oro a lui. Se il tuo punteggio è 4, entrambi perdete quattro pezzi d'oro. Se entrambi perdete le monete, vai al **244**. Se Kalugen

non ha più denaro, ma tu sì, vai al **228**. Se invece tu non hai più denaro, ma Kalugen sì, vai al **459**. Se potete entrambi continuare a giocare, vai al **499**.

384

(GUERRIERO) Scappare da un duello non è contemplato dalle regole morali di un Guerriero. Devi sottrarre cento punti dalla ricompensa alla fine dell'avventura. Raggiungi i tuoi compagni (se giochi in una squadra) e ti avvicini alla porta ornamentale.

Vai al **246**.

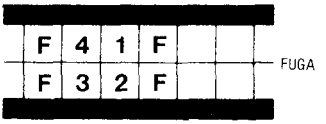
385

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete voltate dalla parte della testa e una da quella della croce, mentre tu ne hai due sulla testa e due sulla croce. Puoi giocare solo l'1 e lui ti controbatte con il 2. Dopo un altro *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e due sulla croce e tu ne hai due sulla testa e una sulla croce. Entrambi giocate l'1 e pareggiate, così lui ha tre monete voltate dalla parte della testa e una sulla croce, mentre tu ne hai tre, tutte sulla testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **390**.

386

Sali sulla predella e ti senti girare la testa. La caverna attorno a te ruota nell'oscurità, e per un momento precipiti in un vortice di colori e melodie dolcissime. Poi queste sensazioni svaniscono, ti ritrovi in un corridoio molto lungo e capisci di essere stato teletraspor-

tato all'estremità di un lungo corridoio. Non sai di preciso in che punto del Labirinto ti trovi, ma ciò non ti preoccupa: lo scoprirai più tardi. Ora devi occuparti dei quattro Folletti della Notte che ti circondano e sono pronti ad attaccarti.



Folletti della Notte

Combattività: 7			Danno: 1 D+1	
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 7	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	6	*terzo*	6
	secondo	6	*quarto*	6

Tutti e quattro hanno in mente l'incantesimo del Tormento che riduce la loro Energia Mentale a 6 (di solito è 7). Durante ogni Tempo uno dei Folletti formula questo incantesimo, mentre gli altri combattono. Quando c'è riuscito, quel Folletto comincia a combattere mentre un altro tenta di formulare l'incantesimo. L'incantesimo riesce se il Folletto lancia 2D e totalizza un numero da 2 a 5. Si tratta di un incantesimo mentale, che colpisce un solo giocatore (lancia un dado per sapere quale). Se il giocatore non resiste all'incantesimo deve *attaccare* lanciando tre dadi, invece dei soliti due, per i prossimi quattro Tempi. Se *fuggi* lungo il corridoio (devi prima sconfiggere alme-

no uno dei Folletti che impediscono la fuga), vai al **503**. Se li uccidi, vai al **518**.

387

(STREGONE) Dici il tuo incantesimo. [*Nella spada è racchiusa una magia molto potente, e un residuo di questo incantesimo aleggia nel corridoio sopra di te.*] Che cosa vuoi fare? Prendi la spada (vai al **37**) o prosegui lungo il corridoio (vai al **503**)?

388

Ti muovi velocemente nel corridoio, mentre gli esseri mostruosi cercano di afferrarti. Sei di loro balzano fuori dalle alcove per colpirti prima che si blocchi la catena. Ogni giocatore deve lanciare 6 volte i Dadi per vedere se è stato colpito. Il punteggio di Combattività di questi esseri è sette, ma devono lanciare 3D e non 2D, perché tu puoi scansarti mentre corri. Ogni colpo infligge un danno di Energia Vitale 3D (meno la Protezione).

I giocatori lanciano i dadi uno alla volta. Se decidi di ritornare indietro ricordati che puoi essere colpito dalle stesse creature che hai già superato: ad esempio, se sei passato davanti a quattro di loro devi lanciare quattro volte i dadi per vedere se vieni colpito tornando indietro. Se ritorni indietro e ti infili nel tunnel sotto la griglia, vai al **279**. Se invece vai avanti, e arrivi alla porta alla fine del corridoio, vai al **31**.

389

Cammini lungo tutto il corridoio nero e vedi alla tua sinistra una porta nel muro. Se entri nella porta, vai al **211**. Se prosegui per il corridoio, vai al **249**.

390

Questa volta gioca il 2.
Se giochi l'1, vai al **400**; il 2, vai al **395**; il 3 o più, vai al **286**.

391

Fai oscillare il prisma davanti agli occhi dei Dirge e speri che produca della magia distruttiva, ma non succede nulla. Uno dei Dirge te lo prende di mano e lo scaglia a terra. Si spezza, ma tu non hai il tempo di dispiacerti della perdita perché i Dirge si lanciano su di te.

Vai al **112**.

392

Entri nella cripta illuminata dalle candele e vedi sul muro di fronte a te una lente circolare di vetro nero. Ti avvicini e la guardi: riflette l'immagine del tuo viso. Sotto la lente ci sono due cavità ottagonali. Se hai il prisma ottagonale e vuoi usarlo, vai al **174**. Se ne hai *due* e vuoi usarli, vai al **269**. Se non possiedi questi oggetti o non vuoi usarli, puoi uscire dalla parte sinistra (vai al **357**) o da quella destra (vai al **56**).

393

(SAGGIO) [*Non è uno dei soliti Dirge, ma un ibrido. Probabilmente una volta era un uomo, che poi è stato trasformato in mostro dai Maghi di Krarth. Da quello che sai una simile punizione è riservata ai peggiori criminali di Krarth.*] Chiami ad alta voce l'Uomo Dirge.

Vai al **79**.

394

Se vuoi, puoi prendere le braccia dello scheletro: esse contano come due oggetti. Il guanto di ferro ha il peso di un terzo oggetto. (Se hai il cuore fossilizzato *devi* prendere le braccia e non puoi abbandonarle. Il guanto puoi lasciarlo qui o prenderlo.) Le facce cattive e incrostate di sale degli adoratori della morte ti fanno sussultare. Sali velocemente la scala che conduce da questa stanza all'uscita.

Vai al **322**.

395

Dopo il *recupero* Klef ha quattro monete dalla parte della testa e tu ne hai tre dalla stessa parte. "Ho un piccolo vantaggio" dice sorridendo, "ma destinato ad aumentare". Scegli un altro numero, poi vai al **405**.

396

Delle voci ti raggiungono, sembrano provenire da un luogo molto distante da te. "Vai via da questo posto" dicono, "vorresti subire la mia stessa sorte? Corri.

Vattene..." Senza fretta ti incammini sulla scala che porta verso la cima.

Vai al **322**.

397

"Sono Balhazar" dice l'uomo vestito di rosso, "e sono lieto di ingaggiarti per la contesa di domani. Prima, però, desidero metterti alla prova. Chiunque voglia vincere la contesa deve possedere una grande astuzia oltre alla forza e al coraggio. Ho rifiutato molti candidati in passato poiché non possedevano queste doti. Comunque, vieni alla mia dimora stasera e conoscerai la tua prova..."

Vai al **64**.

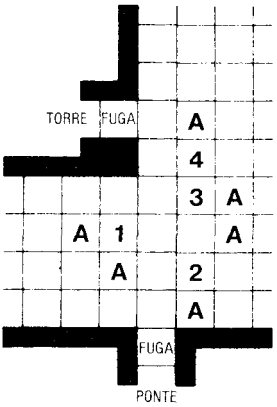
398

(STREGONE) Pensi ai vari tipi d'incantesimi che ora potresti usare. Ce ne sono due da utilizzare in situazioni di non combattimento. Quale scegli? Se dici l'incantesimo di Predizione, vai al **442**. Se opti per l'incantesimo del Sommo Faltyn, vai al **242**. Ricordati che non devi lanciare i dadi perché non stai combattendo.

399

Improvvisamente da dietro la Torre saltano fuori sei Assassini, e ti circondano prima che tu possa reagire. Ognuno di loro tiene in mano uno Shuriken. Lancia 2 D, e se ottiene 7 o un numero minore sei colpito da uno Shuriken (Danno 1D-1). Gli Assassini scelgono i

loro bersagli fra tutti i giocatori (vedi la parte delle istruzioni riservata al combattimento). Poi inizia lo scontro.



Assassini

Combattività: 7		Danno: 1D	
Energia Mentale: 6		Intelligenza: 7	
Energia Vitale:	*primo* 5	*quarto*	5
	secondo 5	*quinto*	5
	terzo 5	*sesto*	5

In ogni Tempo in cui non è adiacente al suo avversario, ogni Assassino lancerà uno Shuriken. Questo lancio richiede le stesse regole del *tiro dell'arco* di un Saggio o di un Ladro: lanciare 2D per ottenere un punteggio uguale o minore a quello di Combattività. Ogni Shuriken che colpisce infligge un danno di 1D - 1 (meno la Protezione). L'ordine dei bersagli degli Assassini è: Stregone - Saggio - Ladro - Guerriero. Se fuggi per

il ponte, vai al **443**. Se invece fuggi nella Torre Blu, vai al **535**. Se sconfiggi gli Assassini, vai al **226**.

400

Si siede e fa sparire le monete. "Hai perso amico mio" dice, "giocare ancora non ha senso..."

Vai al **55**.

401

Passi vicino ad un uomo, con indosso una parrucca verde, un po' più lontano ne vedi un altro vestito con un paio di pantaloni scarlatti. Un altro ospite con una maschera viola sul viso si dirige verso la finestra, mentre tu ti giri a guardare un uomo grasso vestito di fustagno marrone. A chi ti avvicini?

All'uomo con la parrucca verde (vai al **417**), a quello con i pantaloni scarlatti (vai al **527**), a quello con la maschera viola (vai al **123**) o a quello grasso (vai al **331**)?

402

Kalugen viene a prenderti circa un'ora prima dell'alba. "Bisogna partire presto per evitare la folla" dice. Sei scortato dalle sue guardie giù per le scale ed esci nel freddo cortile del palazzo. Kalugen sale sulla sua portantina e tu lo segui nelle grigie strade dove, nonostante l'ora mattutina, incontri dei gruppi di persone. Alla porta della fortezza vedi un uomo molto alto con due spade splendenti, che parla con qualcuno dentro una portantina. "È Icon l'Empio" dice una delle guar-

die,"è uno Stregone di Yamato che è giunto qui attraverso il Mare Silenzioso per essere il campione di Mago Uru". Icon si volta e ti guarda passare. Lasci la città e ti inoltri nei campi, dove gruppi di contadini sono già al lavoro. Un po' più lontano vedi una squadra di Barbari affilare le asce da combattimento. Finalmente giungi ad un edificio di pietra nera, dove iniziano le scale che ti condurranno nel cuore della terra. "Hai il mio stendardo" dichiara Kalugen (ricordati di scriverlo sul tuo Foglio d'Identità), "mi raccomando, sii valoroso e ritorna vincitore!" Ti guarda scendere le scale che portano nel Labirinto, dove da qualche parte si nasconde l'Emblema della Vittoria. Devi riportarlo alla superficie o morire.

Vai al **136**.

403

Alzi il coperchio del sarcofago e scopri che il corpo contenuto in esso è ormai diventato polvere. Trovi fra le sue ceneri una perla grigia: se desideri, puoi prenderla. Se non l'hai già fatto puoi aprire un altro sarcofago: il primo (vai al **351**), il secondo (vai al **186**) o il quarto (vai al **137**). Se non ti interessano più i sarcofaghi puoi andare verso la spiaggia (vai al **293**).

404

Cammini lentamente lungo il corridoio, il quale finisce con una porta di bronzo. In un'alcova, vicino alla porta, vedi un altare di marmo rosso-arancione sul quale è distesa una figura nera . Nell'aria c'è un cattivo

odore che conferma i tuoi sospetti. Ti avvicini all'altare dove giace il corpo sventrato di un uomo: le sue viscere sono nello stomaco di una statuetta di bronzo appoggiata contro il muro interno dell'alcova. Se nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **139**. Altrimenti vai al **476**.

405

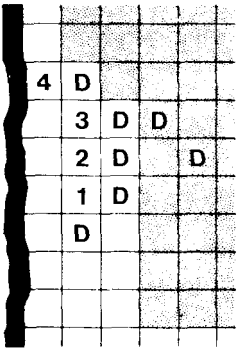
Lui gioca il 3.
Se il tuo numero è l'1, vai al **410**; il 2, vai al **400**; il 3 o un numero maggiore, vai al **286**.

406

Apri la porta e guardi nella stanza, dove una candela illumina un teschio appoggiato su una colonna. Noti delle impronte sul pavimento, probabilmente lasciate da qualche altro campione, ma non vedi altre uscite. Se desideri entrare nella stanza e prendere il teschio, vai al **38**. Se chiudi la porta e continui a camminare lungo il tunnel, vai al **249**.

407

Corri lungo lo stretto sentiero che conduce verso la piattaforma che sporge più in basso dalla cornice. I Dirge ti inseguono e ti attaccano.



Dirge

Combattività: 6			Danno: 1D + 2		
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 6		
Energia Vitale:	*primo*	5		*quinto*	5
	secondo	5		*sesto*	5
	terzo	5		*settimo*	5
	quarto	5			

Se vinci, vai al **142**.

408

La stretta fessura dei suoi occhi lascia filtrare una luce verde-oro, mentre la donna inizia a mormorare: "Prendi il coltello. Sacrifica il tuo sangue". Ogni giocatore deve lanciare 2 D e ottenere un punteggio uguale o

minore alla sua Intelligenza per resistere al suo ordine. Se qualcuno non riesce a resistere, vai al **496**. Se tutti i giocatori resistono, tu puoi combattere contro di lei, ma devi difenderti dal suo sguardo per tutta la durata del combattimento perdendo un punto di Combattività (vai al **129**).

409

Il seguente paragrafo è riservato al giocatore che ha bevuto il liquido. "L'elisir del caos è un potente liquore!" grida una delle Streghe mentre lo bevi. Sicuramente il suo gusto è piacevole, ma i suoi effetti sono imprevedibili; lancia 1 D per vedere cosa ti accade:

1. Niente
2. Ottieni un punto di Combattività
3. Acquisti l'invulnerabilità che ti difende da ogni colpo
4. Ti indebolisci - aumenta di uno il punteggio di Danno che subisci per tutta la durata dell'avventura
5. Perdi un punto d'Intelligenza
6. Diventi più forte - aumenta il tuo punteggio di Danno di 1 per il prossimo scontro.

Puoi bere di nuovo l'elisir e rilanciare il dado, e se ottieni un risultato già ottenuto devi lanciare di nuovo il dado. Puoi assaggiare un'altra pozione (vai al **103**) o continuare per la tua strada (vai al **481**).

410

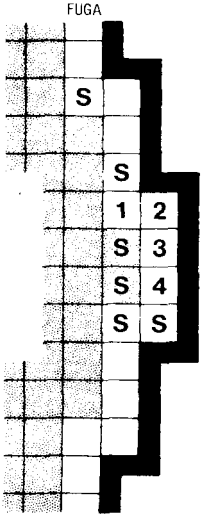
Dopo il *recupero* Klef ha due monete dalla parte della testa e due da quella della croce, ma comunque tu ne

hai solo una e non puoi continuare a giocare. Lasci cadere le mani sul tavolo preso dallo sconforto.

Vai al **55**.

411

Lanci il gioiello di ghiaccio nel mare di lava, e appena cade tinge di nero il liquido rosso scuro. Gli Skiapyrs urlano disperatamente, poiché il gioiello di ghiaccio riduce la loro forza. Ricordati che gli Skiapyrs, creature di fuoco, si muovono anche su ripidi pendii. Possono andare anche nelle caselle ombreggiate, mentre tu sei limitato nello stretto orlo del cratere.



Skiapyrs

Combattività: 5			Danno: 1D*	
Energia Mentale: 7			Intelligenza: 8	
Energia Vitale:	*primo*	10	*quarto*	10
	secondo	10	*quinto*	10
	terzo	10	*sesto*	10

*L'armatura non ti difende dai colpi degli Skiapyrs. Se *fuggi*, vai al **223**. Se sconfiggi gli Skiapyrs, vai al **284**.

412

Non hai scelta. Ti fermi e inizi a porre le ossa nella struttura di ferro. Sei ancora in grado di dominare i tuoi pensieri, ma l'incantesimo di Zyn ha comandato al tuo subconscio di non opporre resistenza. Ricostruisci il gigante, e quando hai posto tutte le ossa nello scheletro, sistemi il cuore di pietra nella cassa toracica. Ad un tratto un freddo vento si alza sullo scoglio: l'anima di Skrymir sta ritornando dalla morte. Vedi la pelle ricrescere lentamente sulle sue ossa e la luce della vita che illumina il teschio. Se c'è qualcosa d'altro da aggiungere nella struttura, vai al **302**. Altrimenti ti allontani e guardi Skrymir rivivere (vai al **117**).

413

(SAGGIO) Ti fermi per esaminare il cibo, prima lo tocchi con le dita, poi l'annusi, ed infine lo assaggi. Decidi che non è avvelenato e lo mangi.

Vai al **273**.

414

(STREGONE) Evochi un Faltyn, che appare a lato della tua immagine. [*"Larisha ha ancora due oggetti nella fontana" gli dici. "Prendili e dammeli". Il Faltyn esita per un momento. "Larisha è un demonio ed è meglio non provocarla. Ma se proprio desideri questi due oggetti devi pagarmi molto bene, e darmi l'oggetto che già possiedi".*] Se sei d'accordo, vai al **327**. Se non vuoi pagare il Faltyn, egli svanisce (vai al **203**).

415

Klef gioca il 3.
Se scegli l'1, vai al **420**; il 2, vai al **425**; il 3, vai al **430**; il 4, il 5, o il 6, vai al **286**.

416

(SAGGIO) Il corpo del vampiro deve essere trattato in modo speciale, altrimenti resusciterà. Prendi la tua asta e la conficchi nel torace del vampiro trafiggendogli il cuore. Questo distrugge il suo potere di rigenerazione. Poi pensi che Vyl è un vampiro di Krarth, così decidi di togliergli gli occhi per evitare che il suo spirito torni indietro dagli Inferi. Infine raccogli della cenere dall'altare e la spargi sul cadavere per simboleggiare il trionfo della morte sui morti viventi. Hai fatto tutto quello che puoi per evitare che Vyl ritorni dalla morte. Esci dalla stanza e sali la scala.

Vai al **3**.

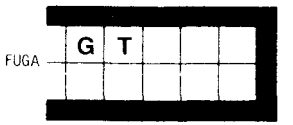
417

Ti avvicini a un uomo: quello si volta e poi svanisce nell'aria! Ti guardi attorno e vedi sparire anche tutti gli altri ospiti. Rimane solo l'uomo con il domino, che riconosci per l'imponenza: è Mago Balhazar. "Hai fallito la prova" dice Balhazar mentre si toglie la maschera, "non mi hai riconosciuto. Mi dispiace, speravo che avresti agito meglio. Ora devi andare via".

Vai al **119**.

418

(GUERRIERO) Stai per combattere un duello mortale contro una esperta Guardia della Tomba del Battaglione dei Tormenti.



Guardia

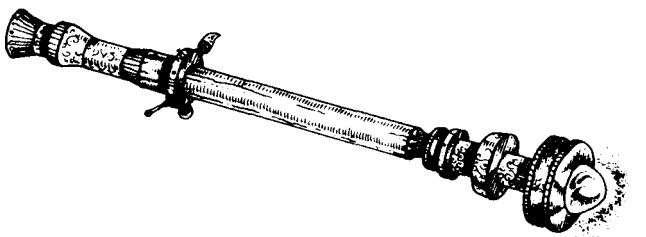
Combattività: 8	Danno: 3D
Energia Mentale: 7	Intelligenza:7
Energia Vitale: 36	Protezione: 1

Se lo sconfiggi, vai al **488**. Se *fuggi*, vai al **384**.

419

Nella parte in legno della boa sono incise alcune frasi:
Dove adesso sei, una volta io ero;
dove adesso sono, tu dovrai andare.
Tirami fuori da dove io sono...

Su un lato della boa c'è una pesante catena di ferro, che scende nelle profondità del lago. Il gondoliere sembra essere molto impaziente, infatti batte le dita sul remo. Se gli dici di continuare, vai al **247**. Se vuoi tirare fuori la catena, vai al **502**. Se nella tua squadra c'è uno Stregone che vuole dire l'incantesimo di Predizione, vai al **122**. Se invece c'è un Saggio che desidera usare la sua Vista Paranormale, vai al **108**.



420

"Perché vuoi continuare a giocare?" dice Klef. "Non vedi? Ho vinto ormai!"

Vai al **55**.

421

Sciogli il ghiaccio che tiene prigioniero il corpo del guerriero con il braciere che hai trovato accanto all'altare. Il corpo è molto ben conservato, e sembra che il guerriero abbia dormito per tutto il tempo. Puoi prendere l'armatura di pelle (Protezione 1) se vuoi: egli non ha armi. Se possiedi lo scarabeo di smeraldo puoi metterglielo al collo: vai al **124**. Altrimenti vai al **369**.

422

I pezzi degli scacchi sono dei veri capolavori di scultura, ma tu non hai la possibilità di ammirarli. Infatti improvvisamente ti arriva addosso una pioggia di frecce: due ti colpiscono (se giochi in una squadra lancia i dadi per vedere chi viene colpito), e ognuna infligge 1D di danno al punteggio di Energia Vitale. Il danno è ridotto dalla Protezione. Se sei ancora vivo, capisci che c'è qualcuno sulla balconata sopra di te. Puoi correre verso la doppia porta in fondo alla stanza (vai al **126**), salire la scala che porta alla balconata (vai all'**82**) o uscire dalla stanza per la via da dove sei entrato (vai al **48**).

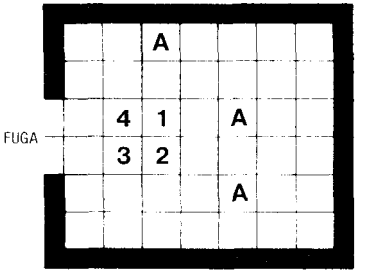
423

(LADRO) Ti sente arrivare, si volta brandendo la spada e cammina lungo il passaggio per vedere da dove proviene il rumore. Ora è in allarme, e tu devi o attaccarlo (vai al **192**) o ritornare indietro e prendere un'altra strada (vai al **246**).

424

Arrivi ad una porta aperta, dove di fronte a te vedi tre Assassini vestiti di nero con una maschera sul viso:

sono tutti intorno al cadavere di un Guerriero che hanno appena ucciso.



Assassini

Combattività: 7	Danno: 1D
Energia Mentale: 6	Intelligenza: 7
Energia Vitale: *primo* 6	*terzo* 6
secondo 6	

Durante ogni Tempo in cui non è adiacente a un giocatore, ogni Assassino lancia uno Shuriken. Questa mossa è come il *tiro con l'arco* di un Saggio o di un Ladro, e richiede il lancio di 2D per ottenere un punteggio uguale o minore a quello di Combattività. Uno Shuriken infligge un Danno di 1D - 1 (meno la Protezione). L'ordine di bersaglio degli Assassini è: Stregone - Saggio - Ladro - Guerriero. Se *fuggi* e ritorni indietro al corridoio nero, vai al **354**. Se uccidi gli Assassini, vai al **127**.

425

Dopo il *recupero* lui ha due monete dalla parte della testa e tre da quella della croce mentre tu ne hai tre,

tutte dal lato della testa. La tua situazione non è tanto peggiore della sua, ma Klef guarda il tavolo e fa sparire tutte le monete. "Abbiamo finito di giocare. Tu ormai non potevi più vincere..."

Vai al **55.**

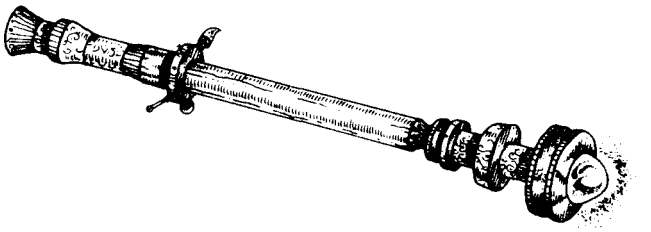
426

(SAGGIO) Per attraversare il ponte più lontano devi prima passare sotto la cascata. Se vuoi agire così, vai al **373**. Se preferisci attraversare il baratro passando sul ponte più vicino, vai al **157**.

427

Scendi lentamente la scala provando la strana sensazione che i suoi gradini di marmo siano sorretti da un potere magico. Sei giunto a metà della discesa, quando ad un tratto la scala si trasforma in un pendio. Tu cadi e rotoli giù, senza poterti fermare, fino al tavolo di pietra dove di fronte a te vedi i due ovali scintillanti. Si tratta di due Porte Astrali. Se le passi sarai trasportato dall'incantesimo Teletrasportatore in qualche luogo, ma non puoi sapere *dove* fino a quando non lo provi. Ti giri a guardare il Tempio, ma non puoi in

nessun modo risalire per il pendio. Devi per forza entrare in una delle Porte Astrali. Se entri nella porta blu metallico, vai al **114**. Se scegli quella verde, vai al **307**.

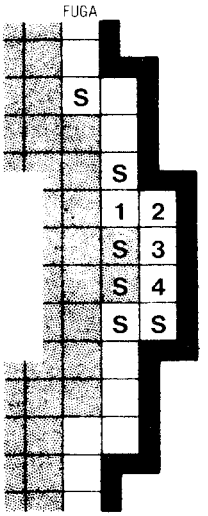


428

Passi oltre la barriera psichica che ti impedisce d'entrare nella Porta Astrale. Mentre l'attraversi l'oscurità è rotta da luci multicolori... Ti ritrovi in cima ad un pilone di pietra che emerge dal lago di lava. Sei stato teletrasportato per centinaia di metri attraverso la caverna. Da dove ti trovi vedi l'intero panorama del Labirinto: la pianura di nebbia vicino alla quale si trova l'alto scoglio dove ti aspetta l'Emblema della Vittoria. Scendi la scala interna del pilone ed arrivi in una camera, dove una grande doppia porta di legno giace sul pavimento. Guardi il mare di magma che circonda il pilone, ed è delimitato dalle pareti di pietra del cratere. Devi trovare una scala o un sentiero che ti permetta di salire sull'orlo del cratere, ma prima devi pensare al modo di attraversare la lava... Se hai il medaglione d'opale, vai al **523**. Se non lo possiedi, ma nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **256**. Se invece c'è uno Stregone, vai al **431**. Se non puoi scegliere nessuno di questi paragrafi, vai al **101**.

429

Non hai scelta, devi combattere contro gli Skiapyrs. Ricordati che sono esseri di fuoco, e quindi possono risalire anche ripidi pendii, e cioè sulle caselle ombreggiate. Tu invece sei limitato nello stretto spazio sull'orlo del cratere.



Skiapyrs

Combattività: 7			Danno: 1D + 2*		
Energia Mentale: 8			Intelligenza: 8		
Energia Vitale:	*primo*	12	*quarto*	12
	secondo	12	*quinto*	12
	terzo	12	*sesto*	12

* L'armatura non ti protegge dal danno inflitto da uno Skiapyr.
Se *fuggi*, vai al **223**. Se li sconfiggi, vai al **284**.

430

Dopo il *recupero* Klef ha cinque monete dalla parte della testa mentre tu ne hai quattro dallo stesso lato. Sei determinato a batterlo, nonostante che Klef abbia un piccolo vantaggio su di te. Scegli il tuo numero per la prossima Spirale, poi vai al **435**.

431

(STREGONE) Mormori l'incantesimo che chiama un Faltyn. Se non viene in tuo aiuto sei veramente in una brutta situazione, ma per tua fortuna il Faltyn appare nella stanza. [*"Posso aiutarti" dice, "ma devi pagarmi in proporzione al bisogno che hai del mio aiuto. Infatti se non riesci ad attraversare il lago di lava morirai qui. Voglio tutti gli oggetti che possiedi meno le tue armi". Se giochi in una squadra il Faltyn vuole gli oggetti di tutti i giocatori. Non hai scelta, e dici al Faltyn di prendere quello che vuole. Ricordati di cancellare gli oggetti dal tuo Foglio d'Identità. "Usa una delle porte divelte come zattera" dice, "è fatta di un legno speciale che galleggia sulla lava, e probabilmente non brucerà".*] Poi svanisce.

Vai al **132**.

432

Hai sconfitto il Gigante Skrymir. Hai vinto un bonus di duecento punti di esperienza (dividili equamente fra i giocatori della squadra). Sali sulla cima dello scoglio e prendi l'Emblema della Vittoria. Sei circondato da luci multicolori e capisci che stai per essere teletrasportato nel Grande Atrio, dove i Maghi stanno aspettando il vincitore. Mago Tor ti si avvicina per primo. "Parlo a nome di tutti i Maghi" dichiara, "sei stato più bravo di tutti i campioni degli anni scorsi, perché hai ucciso Skrymir, il nostro nemico mortale. Per questo sarai ricompensato degnamente..." Ti porge una cesta colma di doni. Se nella tua squadra c'è un Guerriero può prendere la spada incantata e aumentare di un punto la sua Combattività. Se c'è un Saggio, gli viene regalato un talismano che aumenta di un punto la sua Protezione. Se c'è un Ladro prende un arco magico che aumenta di un punto la sua Combattività quando sceglie di tirare con l'arco in uno scontro. Un tiro di frecce con questo arco infligge un danno 1D + 1. Se infine c'è uno Stregone gli viene dato un anello magico che aumenta di un punto la sua Energia Mentale. Dopo che tutti i giocatori hanno preso i loro oggetti, vai al **540**.

433

Il teschio parla di nuovo, i lucchetti si aprono e cadono al suolo sul pavimento di pietra. Se hai il cuore fossilizzato *devi* prendere le gambe dello scheletro, anche se ciò significa abbandonare qualcosa (non puoi la-

sciare il cuore, il teschio o la cassa toracica). Altrimenti puoi decidere se prenderle o no. Ricordati che le gambe contano come due oggetti.

Vai al **538**.

434

(GUERRIERO) Il tuo tentativo di dimostrare di essere un buon spadaccino non va molto bene. L'impugnatura della spada ti scivola fra le dita, e tu perdi l'equilibrio urtando uno dei supporti della tenda. "I Maghi non assumono ubriaconi" mormora un assistente con aria insolente. Non badi alle sue parole e ti volti a guardare i tre stendardi. Prenderai quello verde-oliva (vai al **52**), quello rosso (vai al **28**) o quello nero e porpora (vai al **381**)?

435

Klef posiziona il dado nella mano, poi la apre e ti mostra il 4. Se giochi l'1, vai al **440**; il 2, vai al **420**; il 3, vai al **425**; il 4 o un numero maggiore, vai al **286**.

436

(STREGONE) Il Faltyn arriva e attraversa la stanza. È un'ombra sul marmo bianco. [*"C'è un Mago vestito di fustagno marrone!" dice, "Mi sono divertito ad ascoltare la dolce musica dell'orchestra di Balhazar, così non ti chiederò nessun pagamento!"*] Il Faltyn sparisce. Se ti avvicini all'uomo in fustagno marrone e dichiari che egli è Balhazar, vai al **331**. Se non ascolti

il Faltyn e cerchi d'identificare Balhazar in un altro modo, vai al **458**.

437

È il turno di Kalugen.
Se hai uno o due pezzi d'oro, vai al **206**. Se ne hai tre o di più, vai al **383**.

438

Puoi prendere la sua spada (e la Mazza del Potere se ha ancora cariche) prima di dirigerti verso il portale ornamentale.

Vai al **246**.

439

Un'impresa disperata: forse se recuperi i resti mortali della creatura riuscirai a distruggerla. Devi tirar fuori dall'acqua la gabbia di ferro che contiene le sue ossa, e se c'è un unico giocatore, ciò richiede quattro Tempi, invece se ce ne sono due occorrono due Tempi. Non possono farlo più di due giocatori insieme, e ovviamente quando lo fanno non combattono. Il fantasma si concentra per attaccare il giocatore (o i giocatori) che tira (tirano) fuori dell'acqua la gabbia. Ritorna al **502** e continua a combattere. Dopo aver tirato fuori la gabbia, nel numero di Tempi necessario, vai dal **502** al **107**.

440

Ti ha battuto, sei rimasto con un'unica moneta mentre lui ne ha cinque. Non puoi più continuare a giocare.

Vai al **55**.

441

Prendi il frammento dalla scatola e lo inserisci in un ventricolo del cuore di pietra. Un momento dopo inizia a pulsare e a ridiventare carne. I muscoli crescono sulle ossa e Skrymir ritorna dalla morte. È di fronte a te e ti guarda con occhi pieni di furia. "Skrymir è ritornato di nuovo sulla Mezza-Terra!" urla, facendo tremare le pareti di roccia con la sua voce. "Ora i Maghi lasceranno i loro troni di Krarth. Essi non rivedranno un'altra alba perché il cielo sarà lavato con il loro sangue!" Ad un tratto ti vede. "Skrymir è ritornato dalla morte grazie a delle mani mortali" dice, "sei stato tu? Ora pensi di ricevere la mia gratitudine! Sarai il primo a morire..." Ti si avvicina, si tocca il petto e urla tanto forte per il dolore che lo scoglio sotto di te trema e le stalattiti cadono dal soffitto. "Il mio cuore! Il mio cuore è stato bruciato da un maledetto aculeo di fuoco. È questa la..." Cade sul pavimento e lo vedi morire mentre il Kalium consuma il suo cuore e lo fa esplodere. Un Gigante Freddo non può resistere al fuoco. Osservi il suo corpo che in pochi minuti diviene polvere: questa volta non rimane nessuna traccia delle sue ossa.

Vai al **432**.

442

(STREGONE) Usi il tuo potere magico per vedere il futuro, o meglio, uno dei tuoi possibili futuri. [*Per un istante ti vedi tenere in mano l'Emblema della Vittoria mentre esci trionfante dal Labirinto. Stai guardando*

troppo lontano, devi concentrarti sulle prossime ore. Vedi un uomo pallido vestito di nero e rosso stare di fronte a te con la bocca insanguinata. La scena cambia e ti mostra un'altra possibilità: ti vedi ad un ballo in maschera mentre cerchi qualcuno fra gli ospiti mascherati; ti avvicini ad uno di essi, vestito con il domino ed egli si toglie il cappuccio e ti mostra le spalle. L'incantesimo finisce, non è molto lungo.] Ora non puoi fare un altro incantesimo. Ritorna all'**1** e scegli un altro paragrafo.

443

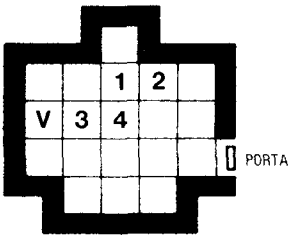
Ritorni nella piazza principale, ora quasi deserta; vedi un foglio di carta fluttuare nell'aria e lo prendi: è un bando della gara. Corri verso la tenda sperando che l'assistente di Vyl sia ancora lì. Vorresti dirgli qualcosa, ma purtroppo è già andato via, non puoi vendicarti. Ora è rimasto solo lo stendardo verde-oliva: non hai scelta, devi prenderlo. L'ultimo assistente è vicino alla panchina di fronte la tenda: sta per andare via, quando lo chiami e gli prendi lo stendardo. "Ora posso andare a casa a riposarmi..."

Vai al **52**.

444

Ti ritrovi in una stanza della Torre Blu, e ad un tratto senti una voce: "Il mio campione per la contesa!" Ti guardi attorno e vedi Mago Vyl vestito di rosso dall'altra parte della stanza. Egli stende la sua pallida

mano verso di te e apre la bocca mostrandoti i suoi denti appuntiti.



Mago Vyl

Combattività: 7	Danno: 3D
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 9
Energia Vitale: 35	Protezione: 2

Nota: Mago Vyl è un vampiro e ha il potere di paralizzare chiunque tocchi. Tutti quelli feriti da lui (ad eccezione dei Saggi) devono lanciare 2D e totalizzare un punteggio uguale o minore alla loro Energia Mentale; se falliscono cadono sul pavimento e non prendono più parte allo scontro. I Saggi sono immuni grazie alla loro disciplina mentale. Non puoi fuggire, Mago Vyl ti trasformerebbe in una volpe. Se lo sconfiggi, vai all'**81**.

445

Egli gioca il 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **480**; il 2, vai al **485**; il 3, vai al **490**; il 4 o un numero maggiore, vai al **286**.

446

Guardi attentamente l'altezza di tutti gli ospiti: c'è un uomo molto basso con un copricapo piumato, vicino a lui ce n'è un altro, un po' più alto, con indosso una pelliccia verde. Un po' più in là noti un altro ospite con una parrucca verde: è alto, ma anche molto magro. La persona più alta di tutti i presenti è un uomo travestito da orso. A chi ti avvicini? All'uomo con il copricapo piumato (vai al **527**), a quello con la parrucca verde (vai al **417**), a quello con la pelliccia verde (vai al **123**) o a quello vestito da orso (vai al **277**)?

447

La mano si spezza subito dopo aver fatto il suo magico attacco. Tu la metti da parte e rimuovi le pietre rimaste. Trovi un magro tesoro: un'unica moneta d'oro, ma di un genere che non hai mai visto. È abbastanza grande, e da una parte ha disegnata una spirale e dall'altra cinque linee. Decidi che non vale la pena cercare in un altro mucchio di pietre. Puoi indagare sull'altare (vai al **71**), esaminare il blocco di ghiaccio (vai al **334**) o uscire dal tunnel (vai al **279**).

448

(SAGGIO) L'ESP è al lavoro. [*I tuoi sensi si sviluppano più del normale e riesci a percepire i limitati pensieri dei Barbari mentre camminano lungo il corridoio. Ad un tratto senti un aumento d'energia nelle loro menti, poiché sono arrivati ad un incrocio e devono decidere da che parte andare: si dividono in*

due gruppi. Percepisci che quello diretto a destra sta per incontrare qualcosa o qualcuno con forza mentale più sviluppata. I Barbari non sanno ancora nulla.] Se rimani qui, vai al **73**. Se sollevi la griglia, salti giù e segui i Barbari, vai al **477**.

449

(LADRO) Eviti il colpo di spada di Hurondus e gli appoggi una mano sulla spalla, pensando di fare una capriola sopra la sua testa e di fuggire verso l'altra estremità del ponte. Egli capisce la tua intenzione e ti blocca con tutto il suo peso la mano. "È molto bello vivere di nuovo" grugnisce, "ma ucciderti è più importante...!" Tenendoti stretto si lancia nel vuoto, e tutti e due cadete nel baratro. Se non ci sono altri giocatori vivi, sei arrivato alla fine dell'avventura. Se ci sono ancora giocatori vivi e devono attraversare il ponte, ora bisogna decidere chi è il prossimo. Se i giocatori superstiti hanno attraversato il ponte, e Imragarn è con loro, devi andare al **519**, se Imragarn non è con loro devi andare al **98.**

450

Questa volta lui gioca il 5.
Se scegli l'1, vai al **455**; il 2, vai al **460**; il 3, vai al **260**; il 4, vai al **285**; il 5 o il 6, vai al **286**.

451

"Guarda i fuochi del Labirinto" dice il fantasma indicandoti con il suo braccio fosforescente la nebbia

vulcanica. "Fredde rocce giacciono ricoperte dalla nebbia, ma al di sotto ardono i fuochi dell'Inferno. Io sono morto e il mio corpo è diventato polvere, ma la mia anima brucia nell'Inferno. Tu mi hai temporaneamente portato via da quel luogo, ma spero che un giorno ti vedrò soffrire vicino a me". Poi ti illustra le torture e le sofferenze a cui andrai incontro. Tu sai che ormai sei alla fine, ma l'agonia è appena iniziata...

452

Cammini attorno alla tenda: i tre stendardi sono mossi dal vento e tu osservi gli sguardi freddi degli assistenti dei Maghi. Se prendi lo stendardo verde-oliva, vai al **52**. Se prendi quello scarlatto, vai al **28**. Se scegli quello nero e porpora, vai al **381**. Se invece parli con il primo assistente, vai al **227**.

453

Dici alla strana donna quale regalo hai scelto e lei te lo dà, poi la ringrazi con poche parole e una lieve stretta di mano. "Non occorre che mi ringrazi. Io

sono una creatura senza anima ed eseguo i compiti che il destino mi ha assegnato... Ora devo farti tornare nel Labirinto". Se c'è un Ladro nella squadra che vuole agire, vai al **147**. Se c'è uno Stregone che desidera tentare qualcosa, vai al **414**. Altrimenti, vai al **203**.

454

(LADRO) "Mah" dice, prendendo quello che gli dai, "non mi hai certo fatto diventare ricco, mi hai appena dato il denaro necessario per pagarmi una notte di bevute al Gullet Goblin. Prendi lo stendardo nero e porpora. Non parlare con nessuno di ciò che ti ho detto, perché i soldati della Fortezza sono severissimi con chi corrompe e si lascia corrompere..."

Vai al **332**.

455

Dopo il *recupero* lui ha due monete dalla parte della testa e molte da quella della croce mentre tu ne hai solo una dal lato della testa. "Ormai hai perso" dice facendo sparire dal tavolo tutte le monete.

Vai al **55**.

456

Le doppie porte di bronzo si aprono e ti fanno entrare in un grande atrio illuminato da un braciere, nel quale brucia dell'incenso tra il rosso delle fiamme. Le porte si chiudono dietro di te e vedi, dall'altra parte dell'atrio, una grande figura avanzare verso di te brandendo una scimitarra di metallo nero in ognuna delle sue

quattro mani. È una figura fatta di ombre solide, a parte il blu degli occhi. "Sei entrato nell'Atrio di Nebularon, il Bevitore di Anime" dice, "preparati a morire". Se nella tua squadra c'è un Saggio, vai al **199**. Altrimenti vai al **484**.

457

Hai battuto uno dei demoni di Krarth: Nebularon era un nemico temibile, sebbene fosse uno degli Dei minori. Hai vinto 140 punti d'esperienza da dividere fra tutti i giocatori della squadra. Ora puoi uscire dalla stanza: apri le porte e avanzi lungo un'ampia galleria, passando vicino ad uno scheletro, forse un Avventuriero scappato da Nebularon, morto quando ormai pensava di essere in salvo. Continui a camminare e vedi un atrio dove una piscina dorata brilla sotto le luci delle torce. Se guardi nella piscina, vai al **353**. Se l'ignori e continui la tua strada, vai al **188**.

458

Come farai ad identificare Balhazar? Dalla sua altezza (vai al **446**), dal suo modo di fare (vai al **291**), dal colore del suo vestito (vai al **401**) o dalla foggia dei suoi vestiti (vai al **94**)?

459

"Caro, hai perso!" dice Kalugen. Le sue guardie e i suoi servitori si mettono a ridere mentre li senti sguainare le spade. Guardi attorno e ti vedi circondato da parecchi soldati del Battaglione di Hydrae, un corpo

speciale di Kalugen. Le loro spade brillano sotto la luce verde.
"C'è da pagare qualcosa per la perdita" dichiara il Mago, "Capitano Praetorius, disarmalo. Sarà interessante vedere come te la caverai senza armi nel Labirinto". Il Capitano ti si avvicina e ti porta via tutte le armi. Cancellale dal tuo Foglio d'Identità (ad eccezione della spada di Crescentium o di quella invisibile di Loge Skyrunner, se le hai).

Vai al **177**.

460

"Penso" dichiara Klef, "che non abbia più senso continuare a giocare". Prende tutte le monete.

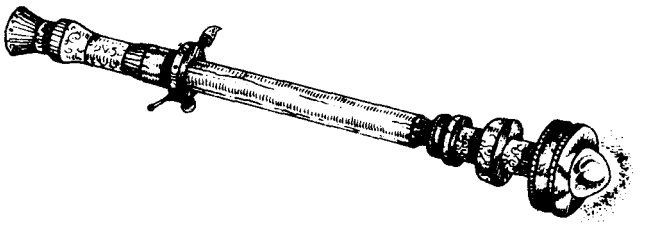
Vai al **55**.

461

Si gira mentre stai toccando il suo fodero! Resti come paralizzato, e lui afferra la spada e con un gesto istintivo ti colpisce. Perdi sette punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo ritorni cosciente giusto in tempo per vederlo correre verso la porticina alla fine del passaggio. Ai tuoi piedi giace una spada arrugginita. Se vuoi puoi prenderla, ma prendi nota che se totalizzerai 12 con un lancio di 2D quando *combatterai* con lei, si romperà e non potrà più essere usata. La Guardia della Tomba riappare dopo pochi secondi con in mano la Mazza del Potere: è la tua fine. Se corri contro di lui e lo attacchi, vai al **367**. Se invece fuggi dalla porta ornamentale, vai al **246**.

462

Se nella tua squadra c'è un Saggio può tentare di esorcizzare la creatura (vai al **194**). Altrimenti puoi continuare a combattere (vai al **502**) o pensare ad un'altra strategia (vai al **439**).



463

(SAGGIO) Riconosci nel liquido della fiala una pozione mortale. Chiunque la beve morirà, e non c'è nessun antidoto contro di essa. Butti la fiala sul pavimento, mandandola in mille pezzi.

Vai al **236**.

464

(LADRO) Butti una moneta e decidi di attraversare il ponte più lontano. Passando sotto la cascata senti uno strano brivido che ti percorre la pelle, come se l'acqua fredda fosse fonte di magia. Lancia 2D cercando di ottenere un punteggio uguale o minore di quello della tua Intelligenza. Se ci riesci, vai al **143**. Altrimenti, vai al **104**.

465

Klef gioca il 2.
Se il tuo numero è l'1, vai al **425**; il 2, vai al **380**. Se il tuo numero è un altro, vai al **286**.

466

(STREGONE) "Senza dubbio Mago Zyn ti chiederà di resuscitare il Gigante Skrymir". A quanto pare non ha intenzione di dire nulla di più. Percepisci che il tuo incantesimo sta finendo, così spingi la Strega nel baratro. L'incantesimo d'Asservimento finisce in tempo per lasciarle capire cosa le sta accadendo...

Vai al **67**.

467

Uno degli Avventurieri cade nel cratere prima che tu lo possa afferrare, ma riesci per fortuna a trattenere il cadavere dell'altro, in modo da poterlo perquisire. La sua spada cade nel lago di lava, ma puoi prendere l'armatura (di Protezione 2). Puoi prendere anche l'anello, la pietra blu, una pozione guaritrice (restituisce 2D di Energia Vitale al giocatore che la beve) e un paio di briglie che sembrano molto preziose. Dopo aver preso quello che vuoi, vai al **223**.

468

Le grida dei fantasmi ti stanno facendo impazzire. Tutti i giocatori devono lanciare 2D e confrontare il punteggio ottenuto con quello della loro Energia Mentale (i Saggi non devono farlo perché la loro mente è molto più forte). I giocatori che ottengono un punteg-

gio maggiore della loro Energia Mentale cadono a terra vittime della pazzia, invece quelli che totalizzano un punteggio uguale o inferiore alla loro Energia Mentale si salvano. I giocatori sopravvissuti all'assalto dei fantasmi, vanno al **272**.

469

Stai languendo in una prigione, sotto la Fortezza, in compagnia dei topi. Mago Kalugen è anche chiamato "il Carceriere", così non devi meravigliarti che ti abbia imprigionato in questo luogo. Stai pensando rabbiosamente agli eventi che ti hanno fatto finire qui quando senti un rumore di passi. La porta si apre ed entrano sei guardie. "Sei fortunato" grugnisce uno di loro. "Mago Kalugen ha deciso che sarai tu a rappresentarlo nella gara di domani. Alzati e seguici". Sali le scale e percorri un corridoio fino alla stanza delle udienze di Kalugen.

Vai al **471**.

470

Klef sceglie il 6.

Se il tuo numero è l'1, perdi tutte le monete (vai al **55**). Se il tuo numero è il 2, vai al **455**. Se giochi il 3, vai

al **130**. Se scegli il 4, vai al **95**. Se giochi il 5 o il 6, vai al **286**.

471

Kalugen è seduto sul trono e indossa un mantello di seta verde-oliva bordato d'oro. "Dobbiamo parlarci francamente" dice con una voce fredda, "io non sono interessato alla contesa di domani, dal momento che mi sono accordato con altri maghi di non vincere in cambio di numerose altre concessioni. Quindi ho deciso di ingaggiare un campione..." Ad un tratto alza la mano destra. "Adesso giochiamo! A me piacciono molto i giochi. A cosa vuoi giocare? Cosa ne dici del Vecchio Uomo della Montagna? O dei Galli di Frey?" Se preferisci giocare al Vecchio Uomo della Montagna, vai al **162**. Se scegli l'altro gioco, vai al **328**.

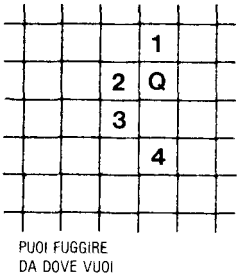
472

(STREGONE) Richiami alla mente l'incantesimo. Ricorda che la tua Energia Mentale diminuisce di un punto fino al momento in cui lo formulerai effettiva-

mente. Adesso fai un tentativo di pronunciarlo (come se volessi usarlo durante un combattimento).
Se fallisci, hai ancora in mente l'incantesimo e devi andare al **444**. Se hai successo, vai al **289**.

473

L'assistente entra nella tenda per mettersi in salvo mentre tu inizi a lottare con Quel. Siete posizionati come mostra il disegno.



Quel

Combattività: 6	Danno: 2D
Energia Mentale: 8*	Intelligenza:6
Energia Vitale: 35	Protezione: 1

* Quel ha richiamato l'incantesimo della Morte, così la sua Energia Mentale è diminuita temporaneamente a 7 punti. Per fare l'incantesimo deve lanciare 2D e ottenere un punteggio inferiore a 4, e può farlo in qualsiasi Tempo. Poi tutti i giocatori della squadra devono lanciare 2D, e se esce un punteggio superiore alla loro Energia Mentale perdono 2D punti di Energia Vitale. Non c'è Protezione.

Quel, dopo aver detto l'incantesimo della Morte, lo ridirà una seconda volta (se sta lottando con tre o quattro giocatori) o pronuncerà l'incantesimo dei Vampiri (se sta lottando con uno o due giocatori). Deve lanciare 2D e ottenere un punteggio da 2 a 4 per dire gli incantesimi. Quello dei Vampiri colpisce un giocatore alla volta, che deve lanciare 2D e fare meno della sua Energia Mentale altrimenti perde 4D di Energia Vitale. Se scappi, vai al **164**. Se sconfiggi Quel, puoi prendere lo stendardo (vai al **52**).

474

(SAGGIO) Questo strano gondoliere è Keron di Efidia, una figura mitologica, quindi decidi di rivolgerti a lui parlando in antico efidico. [*"Saluto con reverenza colui che sta fra la vita e la morte, e ti chiedo in nome dei cinquantatré Paradossi di Kebero di trasportarmi sull'altra sponda di questo lago".*] Keron non può rifiutare la tua richiesta, poiché l'hai formulata secondo le regole degli antichi testi. Ti indica di salire sulla sua barca e inizia a remare...

Vai al **193**.

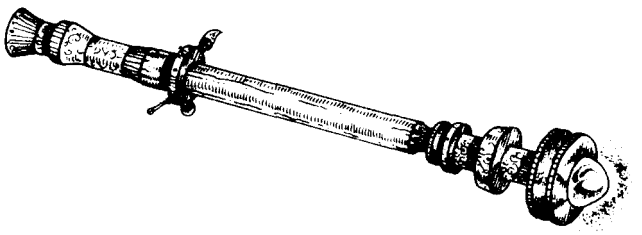
475

Klef ti rivela il numero 2.

Se giochi l'1, vai al **420**; il due, vai al **505**; il 3 o uno maggiore, vai al **286**.

476

Un coltello di bronzo è appoggiato sull'altare: probabilmente serve a sventrare i cadaveri. Se prendi il coltello, vai al **168**. Se lo lasci sull'altare e ritorni indietro per prendere un'altra strada, vai al **77**.



477

Alzi la griglia e salti sul pavimento del passaggio. Cammini lungo il corridoio e arrivi ad un incrocio. Se vai a sinistra lungo il passaggio di marmo nero, vai al **389**. Se vai a destra lungo il passaggio di marmo bianco, vai al **156**.

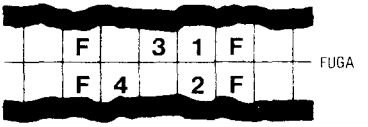
478

(GUERRIERO) Devi attraversare il baratro su uno dei due ponti. Stai pensando se scegliere quello più vicino (vai al **169**), o passare sotto la cascata e oltrepassare il baratro su quello più lontano (vai al **336**).

479

Devi camminare molto lentamente lungo il sentiero sul costone, per non provocare la caduta di pietre. Ad

un tratto sussulti a causa di uno strano rumore, ti giri e vedi che sei inseguito da delle strane creature. Sono i Feticisti della Morte, con i corpi ricoperti da grigi tatuaggi ed il viso che sembra una maschera di morte.



Feticisti della Morte

Combattività: 5		Danno: 6D + 1	
Energia Mentale: 5		Intelligenza: 6	
Energia Vitale:	*primo* 4	*terzo*	4
	secondo 4	*quarto*	4

Se *fuggi* lungo il sentiero, vai al **522**. Se lotti contro di loro e li sconfiggi, vai al **72.**

480

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete voltate dalla parte della testa e due da quella della croce. Mentre tu ne hai tre, tutte dal lato della testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **475**.

481

Puoi entrare nel tempio (vai al **298**), camminare lungo il sentiero alla sua sinistra (vai al **357**) o andare alla sua destra (vai al **56**).

482

Vedi volare i Dirge in alto nella caverna: uno di loro ti si avvicina, ma non sembra volerti attaccare. È diverso dagli altri, infatti ha un viso umano. Vola sopra la tua testa e parla con la sua voce gracchiante: "Questo abisso è un inconveniente per chi vuole vincere". Se c'è un Saggio nella tua squadra, vai al **393**. Altrimenti puoi rispondergli: "Fammi salire sulla tua schiena e portami dall'altra parte" (vai al **22**), o : "Puoi aiutarmi?" (vai al **79**).

483

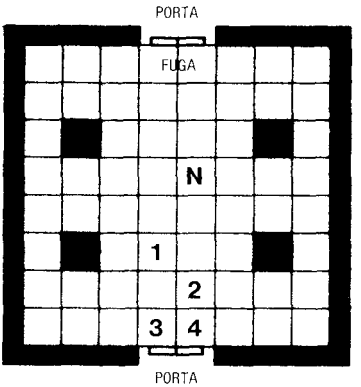
Prendi il gioiello e lo appoggi sul corpo che ritorna a vivere. La carne si riforma sulle sue ossa e il sangue inizia a scorrere di nuovo nel suo corpo. Skrymir ritorna dalla morte.

È in piedi di fronte a te e ti guarda con gli occhi iniettati di rabbia. "Skrymir è ritornato di nuovo sulla Mezza-Terra!" grida facendo tremare i muri di roccia. "I Maghi devono tremare, non vedranno un'altra alba perché il cielo sarà macchiato del loro sangue!" Inizia a salire lungo lo scoglio per prendere l'Emblema della Vittoria e usare l'incantesimo Teletrasportatore per

ritornare in superficie. Sembra che non ti abbia visto. Se lo chiami e gli dici di volere una ricompensa per averlo resuscitato in nome di Mago Zyn, vai al **133**. Se lo lasci andare, vai al **257**.

484

Stai per scontrarti con Nebularon, un demone del mondo sotterraneo.



Nebularon

Combattività: 8
Protezione: 2
Energia Vitale: 50
Danno: 4D + 4
Intelligenza: 8

Nota: se usi qualche incantesimo contro Nebularon, vai al **363**. Se utilizzi contro di lui un oggetto, vai al **259**. Se cerchi di *fuggire* per la porta alla fine dell'atrio, vai al **512**. Se sconfiggi Nebularon, vai al **457**.

485

Dopo il *recupero* lui ha cinque monete dalla parte della testa e una dalla parte della croce mentre tu ne hai quattro, tutte sul lato della testa. Klef è in una situazione migliore della tua, ma tu speri di raggiungerlo. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **180**.

486

Ti avvicini alla porta in ferro battuto e vedi una stanza illuminata solo da un paio di candele. Una voce imperiosa dice: "Entra!" Ogni giocatore deve lanciare 2D e confrontare il punteggio ottenuto con la propria Energia Mentale. Se totalizza un punteggio più alto di essa, è stato ipnotizzato; se invece il punteggio è uguale o minore della sua Energia Vitale è salvo. Se nessuno della squadra è stato ipnotizzato, vai al **148**. Altrimenti, vai al **364**.

487

Hai identificato Balhazar: ti avvicini a lui e dichiari: "Mio Signore, dovresti fare delle prove più difficili". Ti guarda e sorride. "Pochi sono riusciti a passare questa prova come hai fatto tu. Ora..." Alza la mano e fa sparire tutti gli invitati. Ti ritrovi assieme a lui in una stanza da ballo vuota. Balhazar ti ha accettato come suo campione per la gara. Ad un tratto si guarda attorno e vede avanzare verso di lui un uomo vestito di nero. "Un Assassino!" grida.

Tu blocchi la strada all'Assassino, che si ferma con l'intenzione di lanciare il pugnale. Balhazar sta prepa-

rando un incantesimo. Cosa fai? Attacchi l'Assassino, vai al **366**. Ti metti da parte e aspetti di vedere cosa fa Balhazar, vai al **149**.

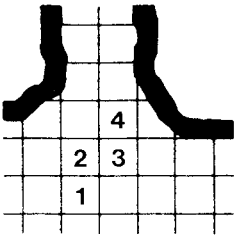
488

La Guardia morente alza la testa e mormora: "Prendi la mia spada, però non usarla contro di me. Vorrei morire pensando che qualcun altro la userà come ho fatto io nel passato. Per favore ora ascoltami. Vedi le facce dei demoni sopra i due passaggi, vai in quello di fronte a te. L'altro conduce alla morte..." Il suo respiro diventa sempre più debole e infine muore. Ricorda di scrivere la spada sul tuo Foglio d'Identità. Se entri nel passaggio consigliato dalla Guardia, vai al **151**. Se vuoi dirigerti verso la porta ornamentale, vai al **246**.

489

L'acqua del tunnel sta diventando troppo bassa per la gondola: il gondoliere alza un remo, muove la mano e sparisce assieme alla sua imbarcazione. Tu ti ritrovi nell'acqua fredda e sei costretto a camminare lungo il tunnel. Dopo alcuni metri, giungi in una caverna e inizi a camminare più velocemente per raggiungere

la sponda, ma ad un tratto senti un rumore sopra la tua testa: Ragni Giganti stanno cadendo su di te. Ogni giocatore della squadra è attaccato da *un* Ragno. Nel disegno non è indicata la posizione di combattimento dei Ragni perché essi saltano direttamente sul giocatore attaccato.



Ragni Giganti

Combattività: 5	Danno: 1D + 1
Energia Mentale: 5	Intelligenza: 7
Energia Vitale: 6	

Non puoi fuggire perché sei intrappolato nelle loro ragnatele. Se li uccidi puoi esplorare la caverna.

Vai all'**8**.

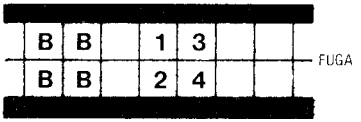
490

Dopo il *recupero* Klef ha quattro monete dalla parte della testa e una da quella della croce, mentre tu ne hai due sulla testa e due sulla croce. Klef ti fissa. "Bene" dice, "hai perso".

Vai al **55**.

491

Quattro Barbari corrono verso di te.



Barbari

Combattività: 8			Danno: 1D + 2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 7	
Protezione: 1				
Energia Vitale:	*primo*	11	*terzo*	10
	secondo	11	*quarto*	8

Se *fuggi* attraverso il corridoio, vai al **248**. Se li uccidi, vai al **74**.

492

Appena arrivi a livello del pavimento la porta d'acciaio blu si spalanca improvvisamente, spinta da una forza tremenda: la stanza si riempie di fumo nero. Puoi fuggire dalla stanza e tornare al bivio, andando al **48**.

493

Le statue sembrano uomini pietrificati piuttosto che delle vere sculture in pietra. Se c'è un Ladro nella tua squadra, vai all'**83**. Altrimenti torna indietro e prendi l'altro corridoio (vai al **354**).

494

(STREGONE) Mentre passi sotto la cascata senti uno strano rumore, ma non ci badi. Arrivi dall'altra parte della cascata e scopri che qualcuno o qualcosa ti ha rubato l'equipaggiamento, ad eccezione dell'armatura e della spada. Mentre raggiungi il ponte per attraversarlo, una giovane donna, all'altra estremità, si sta dirigendo verso di te senza curarsi delle Streghe. "Io devo ucciderti per dimostrare la forza della mia magia!" dichiara. "Non essere sciocca" dici mentre lei si fa sempre più vicina. "Io non sono un mago malvagio, ma uno dei più grandi Stregoni esistenti. Ora lasciami passare". "No!" urla lei. Capisci che non c'è niente da fare, devi combattere contro di lei. I tuoi compagni, se ne hai, non possono aiutarti.

Ragazza

Combattività: 6	Danno: 1D - 2
Energia Mentale: 7	Intelligenza: 6
Energia Vitale: 5	

Nota: la ragazza usa contro di te l'incantesimo del Fuoco Bianco, ma quando inizia il combattimento non lo ha in mente. Se la sconfiggi, vai all'**88**.

495

"È molto importante" dice Klef, "stai giocando contro di me con molta determinazione. Hai le qualità di un vero eroe che non abbassa mai la testa davanti alle avversità. La Spirale d'Oro rivela molte cose..."

Vai al **315**.

496

Il seguente paragrafo è riservato al giocatore che non resiste allo sguardo ipnotizzatore di Echidna. Senti l'irresistibile desiderio di pugnalarti il polso, non riesci a opporre resistenza al suo potere. Alcune gocce del tuo sangue schizzano nell'urna sull'altare: hai perso un punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo esci dalla *trance* ipnotica. Echidna ti guarda: "Niente è totalmente malvagio" mormora, "niente è totalmente buono..." L'immagine del Tempio svanisce e tu sei teletrasportato, dove...?

Vai al **78**.

497

Il fantasma reagisce lentamente, sembra avere delle difficoltà a muoversi rapidamente. Resiste facilmente all'incantesimo dell'Esorcismo, assorbendo l'energia dei fluidi cosmici dentro di sé fino a quando non arde come una torcia. "Vorresti battere lo spirito di Zyn?" mormora. "Sparisci!" Una strana luce ti avvolge e urli dal dolore. Ogni giocatore perde due punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, svanisci e riappari nella caverna. Guardi in alto e non vedi più il fantasma di Zyn. Allora ti dirigi verso lo scoglio dove l'Emblema ti aspetta.

Vai al **238**.

498

(SAGGIO) Liberi la tua mente da ogni pensiero, come ti ha insegnato il tuo Maestro, ed entri in uno stato di serenità nel quale tutto ti appare chiaro e puoi perce-

pire i pensieri di tutto ciò che ti sta attorno. [*Avverti la presenza di una creatura molto potente alla fine del corridoio. Poi percepisci i pensieri deboli di alcune creature sotto gli specchi.*] Ritorni in uno stato mentale normale.

Vai al **216**.

499

Scegli un numero X e lo dici.

Kalugen lancia 2D (lancia tu i dadi al posto suo): se totalizza un punteggio minore di X devi dargli la somma che hai puntato, e cioè X monete; se ottiene un punteggio maggiore di X, lui ti dà X pezzi d'oro; se il suo punteggio è uguale ad X entrambi perdete la posta. Se Kalugen non ha più pezzi d'oro per giocare, vai al **228**. Se tu non ne hai più, vai al **459**. Se entrambi non ne possedete più, vai al **244**. Se invece entrambi avete ancora pezzi d'oro, vai al **437**.

500

Dopo il *recupero* Klef ha tre monete dalla parte della testa e una da quella della croce, mentre tu ne hai tre, tutte dal lato della testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **390**.

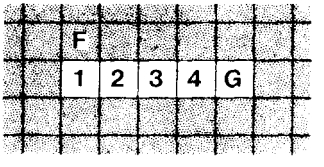
501

(LADRO) Ridi da solo pensando al trucco che ti ha fatto una volta Stileppo, un noto Ladro di Breylak. Ti togli la sciarpa di seta dal collo e ci passi sopra, per tutta la sua lunghezza, una mano. Così la latente elet-

tricità della seta si risveglia, e quando illumini la sciarpa con la torcia, sembra la lama d'argento di una spada. Ti avvicini alla Guardia, la quale tuttavia non sembra accorgersi della tua presenza. Se la attacchi di sorpresa, vai al **229**. Se invece la chiami con la tua finta spada in mano, vai al **528**.

502

Tiri su la pesante catena, e vedi attaccata all'estremità una gabbia di metallo contenente uno scheletro umano. Dal collo gli pende uno scarabeo di smeraldo, ma quando fai per prendere questo amuleto le vuote occhiaie del teschio brillano di luce verde, facendoti sussultare. Decidi di ributtare la catena e la gabbia nell'acqua, ma, mentre lo fai, un fantasma grigio esce dalle ossa dello scheletro. "Libero" dice con voce roca, "libero grazie ad un mortale, come ha previsto la profezia. Ora posso completare il mio destino". Si avvicina e attacca il giocatore che ha estratto dall'acqua il suo corpo.



Fantasma

Combattività: 7
Energia Mentale: 9
Energia Vitale: 40

Danno: 2D + 2
Intelligenza: 9

Nota: se il fantasma *attaccando* fa 2, allora colpisce il suo avversario direttamente nel cervello. Questo giocatore deve lanciare due dadi e fare un punteggio uguale o inferiore alla sua Energia Mentale, altrimenti muore. Un colpo di questo genere non infligge il solito danno 2D + 2.
La Mazza del Potere, se la possiedi, non infligge nessun danno al fantasma. Egli si muove liberamente anche nelle caselle ombreggiate (acqua), mentre il tuo movimento è limitato nelle quattro caselle bianche. Il gondoliere non prende parte allo scontro, ma rimane fermo accanto a te. Puoi fuggire solo buttandoti nel lago. Se lo fai, vai al **324**. Se distruggi il fantasma, vai al **208**. Se vuoi tentare qualcosa d'altro, vai al **462**.

503

Ti sembra di camminare lungo il corridoio per chilometri e chilometri finché, arrivato ad un certo punto, vedi sul soffitto una griglia aperta: qualche altra squadra deve essere passata di qui. Prosegui lungo il corridoio e passi davanti ad una porta decorata da opali, ma non puoi aprirla. Alla fine arrivi ad un arco gotico dove il corridoio si divide in due parti. Sopra il bivio c'è una figura scolpita nel muro, una testa umana appena abbozzata rivolta verso sinistra; dalla testa parte un fascio di linee, come i raggi di una ruota. Se vuoi andare verso sinistra, vai al **249**. Se invece preferisci la parte destra, vai al **21.**

504

Improvvisamente una folla di fantasmi ti circonda. Ogni giocatore deve lanciare 2D e totalizzare un punteggio uguale o minore alla sua Energia Mentale, per non essere ucciso dai fantasmi. I giocatori ancora vivi scopriranno che, quando la nebbia si disperde, i fantasmi hanno portato via i cadaveri dei Folletti. Continui a camminare lungo il corridoio.

Vai al **503**.

505

Dopo il *recupero* lui ha quattro monete dalla parte della testa e una da quella della croce, mentre tu ne hai tre, tutte dal lato della testa. Scegli un numero per la prossima Spirale, poi vai al **510**.

506

Senti la voce di Balhazar attraverso il medaglione d'opale: "Prendi il corridoio a sinistra" ti dice, "l'altro porta in un vicolo cieco..."

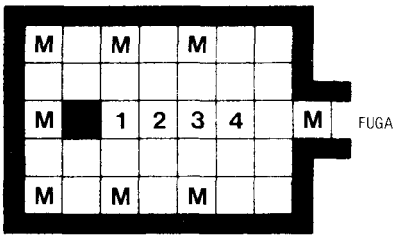
Capisci di cosa sta parlando un attimo dopo, quando arrivi a un punto in cui il tunnel si biforca. Segui il consiglio del tuo padrino e imbocchi il passaggio di sinistra, un lungo corridoio rivestito di marmo nero.

Vai al **354**.

507

Cammini, evitando le macerie e le pietre rotte, fino al piatto da dove prendi un talismano d'oro a forma di fiamma e decorato con un opale (ricordati di scrivere

sul tuo Foglio d'Identità: Talismano di Fuoco). Senti cadere qualcosa dalle pareti esterne del santuario: guardi e vedi una delle maschere di pietra bloccare l'uscita mentre le altre, molto lentamente, stanno scivolando dalla parete. Fortunatamente si muovono solo di una casella in ogni Tempo, così tu puoi batterti con quella che ti blocca l'uscita prima di essere circondato.



Maschere di pietra

Combattività: 5			Danno: 1D + 2	
Energia Mentale: 5			Intelligenza: 4	
Protezione: 2				
Energia Vitale:	*prima*	7	*quinta*	7
	seconda	7	*sesta*	7
	terza	7	*settima*	7
	quarta	7	*ottava*	7

Se riesci a riprendere la tua strada, vai al **92**.

508

Colpisci con la mazza il gong, che produce un profondo suono; ma ecco che un incantesimo Teletrasportatore ti trasporta sulla piattaforma, dove al centro giace un sarcofago decorato da gemme preziose. Nella se-

mioscurità vedi un vecchio camminare verso di te, e quando ti è vicino capisci che non è vivo. Alza una mano, ma non sai se ti vuole salutare o attaccare. Se c'è un Saggio nella tua squadra può fare un Esorcismo: vai al **182**. Se preferisci parlare con il vecchio, vai al **509**.

509

Il fantasma ti parla con una voce stanca e lenta. "Io sono stato Mago Zyn" dice, "ero il più potente dei Veri Maghi, e li comandavo tutti. Ma un giorno dei folli uccisero i miei servitori e il Gigante Skrymir, però non riuscirono a distruggermi: così mi imprigionarono qui. Ora sono da dieci secoli in questo luogo! I miei piani di vendetta sono pronti, ma ho bisogno del tuo aiuto. Mi aiuterai?" Se sei d'accordo con il fantasma di Mago Zyn, vai al **116**. Se invece rifiuti d'aiutarlo, vai al **378**.

510

Egli apre la sua mano e ti mostra il 3.
Se giochi l'1, vai al **440**; il 2, vai al **420**. Se preferisci qualche altro numero, vai al **286**.

511

(LADRO) Ti avvicini ad ogni specchio per sentire se provengono dei suoni dall'interno: tasti delicatamente con le dita uno degli specchi e senti un movimento al di sotto. Fai lo stesso con gli altri ed accade la medesima cosa in tutti, ad eccezione di uno. Decidi di

esaminare attentamente quest'ultimo e scopri che nasconde un passaggio segreto.

Vai al **379**.

512

La porta si chiude di colpo: ora dovrai combattere contro Nebularon, se vuoi uscire vivo da qui! Ritorna al **484** e continua il combattimento.

513

Scendi la scala della Torre Blu ed esci dalla porta. Gli Assassini smettono d'inseguirti appena arrivi nella strada principale della città.

Vai al **443**.

514

(GUERRIERO) Cammini verso la Guardia che si volta e ti guarda, ma non si muove. Sembra non degnarti di alcuna attenzione. "Io ho attraversato il Mare di Mergeld in pieno inverno" dichiari, "la Dea Hydrae ha perduto sette delle sue nove teste grazie alla mia spada. Ho battuto il Gigante Urksben Treeneck ed i Maestri della Morte". Continui a parlare e a raccontare le tue più importanti vittorie (vere o immaginarie)."Bene" dice la Guardia della Tomba, "io non ho mai fatto niente di grande o di eroico. L'unica cosa che faccio è uccidere". Prende la spada arrugginita che giace a terra vicino ai suoi piedi e te la porge. Tu la prendi. "Io non credo ti sarà d'aiuto" dice la Guardia. "Ma non è divertente combattere con gente disarma-

ta..." La spada arrugginita si spezzerà se totalizzerai con 2D 12 punti durante un combattimento. Ricordati di scriverlo sul tuo Foglio d'Identità. "Spada arrugginita: si spezza ad ogni lancio di 12 punti". Inizi a combattere con la Guardia. Se hai dei compagni che vengono in tuo aiuto (devono decidere loro, non tu), vai al **218**. Se combatti da solo, vai al **418**.

515

La luna brilla sotto le nuvole e gli echi dei festeggiamenti risuonano nelle strade come fantasmi violenti. Stai diventando incredibilmente ansioso. Se c'è un Ladro nella squadra e vuole agire, vai al **520**. Se preferisci aspettare Mago Vyl, vai al **399**. Se pensi sia meglio andare in un altro posto, vai al **443**.

516

La tariffa è troppo cara, così cerchi di contrattare con il gondoliere; ma quello non vuole sentir ragione, e dice di nuovo, con aria impassibile: "La tariffa è di quaranta pezzi d'oro". Se alla fine decidi di pagarlo, vai al **193**. Se non hai abbastanza denaro (o ti rifiuti di pagare), vai al **324**.

517

Metti lo scarabeo nella mano dell'uomo morto, che rivive, mentre lo scarabeo brucia e si trasforma in polvere (cancellalo dal tuo Foglio d'Identità). Tu capisci adesso, vedendo la mano dell'uomo agitarsi convulsamente, che avresti dovuto tirarlo fuori dal ghiac-

cio prima di usare l'amuleto. Così il disgraziato muore di nuovo per il freddo o per soffocamento.

Vai al **369**.

518

Mentre uccidi anche l'ultimo Folletto una nebbia nera ti circonda. Se c'è un Saggio nella tua squadra, vai al **66**. Altrimenti, vai al **504**.

519

Imragarn si guarda attorno, piuttosto confuso, per decidere quale dei due ponti scegliere. Tu lo chiami dall'altra parte del baratro per consigliarlo, ma lui non ti sente a causa del rumore del fiume. Le Streghe ridono e muovono le loro mani mimando qualcosa che non capisci. Imragarn sceglie il primo ponte e comincia nervosamente a percorrerlo, fino a quando giunge a metà del percorso; allora la maschera parla: "Ritorna alla Tomba". Quasi immediatamente appaiono delle fiamme che lentamente formano la figura di una donna: essa cammina verso il tremante Imragarn e gli rivela di essere Hela, la Regina della Morte. "Imragarn" dice con voce fredda, "io sono il tuo più grande nemico, la Morte, e tu mi appartieni". Imragarn alza le mani, non in gesto di difesa, ma di rassegnazione. "È vero" dice, "io non posso oppormi a te perché ho vissuto due volte". Hela gli si avvicina e Imragarn la guarda con adorazione; ciò è molto strano per te, ma probabilmente egli la vede in un modo completamente diverso dal tuo. Cadono tutti e due dal ponte.

Vai al **98**.

520

(LADRO) Vedi un gruppo di barcaioli lungo la strada e li fermi. "Volete guadagnare un po' di denaro?" dici loro, "Io sono una guardia dello Stendardo di Mago Vyl, ma non posso rimanere qui perché mi sono ricordato di un urgente impegno. Così vi pregherei di rimanere con lo Stendardo fino al mio ritorno. Vi ricompenserò degnamente". Loro accettano tutti entusiasti, e tu te ne vai.

Vai al **525**.

521

La voce del tuo padrino esce dal medaglione. "Il collegamento è difficile, ora che sei nei livelli più bassi del Labirinto" dice, "hai trovato un pezzo di Kalium. Se lo prendi mettilo nel contenitore, perché il Kalium è un metallo che può esplodere".

Vai al **319**.

522

Corri verso l'entrata del santuario per sfuggire ai Feticisti, che per tua fortuna non entrano perché hanno paura di questo posto: si dice che sia circondato da superstizioni. Però il loro sacerdote indirizza contro di te il suo bastone e dice l'incantesimo dell'Indebolimento. Devi lanciare 2D e cercare di totalizzare un punteggio uguale o minore a quello della tua Energia Mentale. Se fallisci perdi un punto di Combattività e d'Intelligenza per tutta la durata dell'avventura. Dal

santuario vedi i Feticisti tornare indietro e svanire nella nebbia.

Vai al **339**.

523

Il medaglione d'opale inizia a parlare. "Questa potrebbe essere la nostra ultima comunicazione" dice la voce del tuo padrino. "Puoi usare la porta divelta come una specie di zattera per attraversare la lava. Il legno di Krarth resiste al calore e galleggia sulla lava. Prova prima che Icon l'Empio..." Il potere del medaglione finisce e le parole del tuo padrino svaniscono nell'aria.

Vai al **132**.

524

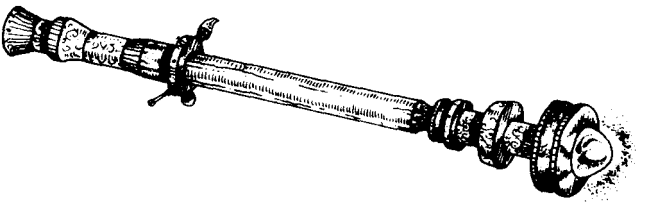
"È veramente ridicolo!" dice mentre ti avvicini. "Io sono Larisha, e solo con il mio aiuto avresti potuto vincere la contesa; ma ora ritorna nel Labirinto a morire!" Inizia a dire un incantesimo e tu non lo puoi fermare. Una forza invisibile ti solleva nell'aria: è la grandissima forza degli elementi della natura che ti trascina attraverso le stanze e i passaggi del Labirinto, e alla fine, ti lascia sul tappeto rosso di un corridoio. Perdi un punto di Energia Vitale. Lentamente ti rialzi e cerchi di capire dove ti trovi.

Vai al **216**.

525

I festeggiamenti dei barcaioli sono di breve durata. Dopo alcuni minuti senti un rumore provenire dalla

Torre Blu e vedi le ombre di sei Assassini con in mano sei spade d'acciaio che brillano alla luce della luna. Ammazzano subito uno dei barcaioli, mentre un altro con lo stendardo in mano urla di paura. Gli altri tentano di scappare, ma in breve tempo vengono uccisi tutti. Se decidi di tendere un agguato agli Assassini, vai al **530**. Se invece preferisci non farti notare, vai al **443**.



526

Se il primo giocatore in ordine di scontro è un Ladro, vai al **276**. Altrimenti, vai al **486**.

527

"Sei Balhazar" dici mentre ti avvicini. Quello si volta verso di te, ti sorride e svanisce nell'aria! Guardi attorno e vedi sparire anche tutti gli altri ospiti. È rimasto solo quello con indosso il domino. Si alza e lo riconosci per la sua altezza e per il suo modo di fare imperioso: è Balhazar. "Hai fallito la prova" dice mentre si toglie la maschera, "mi dispiace. Ora devi andare via".

Vai al **119**.

528

(LADRO) La Guardia ti vede e per un attimo rimane incantata dal bagliore della tua "spada". Poi guarda una spada arrugginita che giace ai suoi piedi. Mentre si piega per afferrarla tu balzi in avanti, e con una rapida mossa gli porti via la spada e gli tagli la gola. Puoi prendere la sua spada, ma ricordati che se totalizzi 12 punti lanciando 2D durante uno scontro la spada si spezzerà. Se prosegui lungo il passaggio, vai al **151**. Se ritorni indietro alla porta ornamentale, vai al **246**.

529

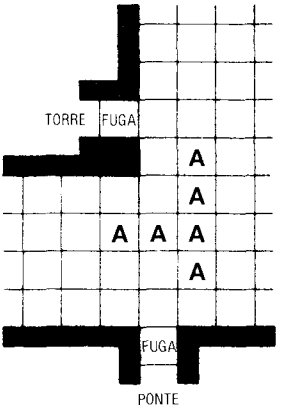
Vedi il viso dello Stregone contorto in una smorfia di dolore: un urlo straziante esce dalla sua bocca facendoti capire che il tuo compagno è caduto nel nulla della morte. Spaventato dalla sua orribile fine ti rendi conto che attaccare il gondoliere sarebbe inutile. Così devi tentare di convincerlo a darti un passaggio sulla sua imbarcazione.

Vai al **167**.

530

Gli Assassini guardano i cadaveri delle loro vittime e non si accorgono della tua presenza. Così il tuo attacco

li coglie di sorpresa, e tu puoi prendere posizione per il combattimento dove vuoi e agire per primo.



Assassini

Combattività: 7			Danno: 1	
Energia Mentale: 6			Intelligenza: 7	
Energia Vitale:	*primo*	5	*quarto*	5
	secondo	5	*quinto*	5
	terzo	5	*sesto*	5

Quando un Assassino non è adiacente al suo avversario, può lanciare uno Shuriken. Questo lancio obbedisce alle stesse regole del *tiro con l'arco* facoltativo per un Saggio o un Ladro: lanciare 2D e ottenere un punteggio uguale o minore di quello di Combattività. Ogni Shuriken che colpisce infligge un danno di 1D - 1 (meno la Protezione). Un Assassino sceglie il proprio bersaglio secondo questo ordine: Stregone - Sag-

gio - Ladro - Guerriero. Se *fuggi* attraverso il ponte, vai al **443**. Se *fuggi* nella Torre Blu, vai al **535**. Se invece sconfiggi gli Assassini, vai al **226**.

531

Hai perso il vantaggio che avevi sui Barbari, fermandoti a guardare la spada. Ormai ti hanno raggiunto, così ti volti e li affronti. Per un attimo si fermano anche loro, poi brandendo le spade avanzano verso di te: uno di loro vede sul pavimento la spada decorata con le gemme preziose, si ferma e la prende. Immediatamente appare di fronte a te un muro che blocca i Barbari. Capisci che la spada deve possedere un potere magico, infatti senti parlare i Barbari dall'altra parte del muro. Ringrazi la tua buona stella e velocemente continui lungo il corridoio.

Vai al **503**.

532

Assicurati di aver scritto il numero del paragrafo che stavi leggendo. Apri la pergamena che contiene l'incantesimo della Tremenda Punizione. È molto potente e nessuno può controllarlo. Tutti i giocatori nelle vicinanze vengono colpiti da questo incantesimo, come del resto anche tu. Ogni giocatore deve lanciare 2D e se ottiene un punteggio più alto di quello della sua Combattività perde otto punti di Energia Vitale. Altrimenti resiste all'incantesimo. Dopo il lancio dei dadi ritorna al paragrafo che stavi leggendo.

533

(LADRO) Lancia 2D e cerca di totalizzare un punteggio uguale o minore a quello della tua Intelligenza. Se ci riesci, vai al **102**. Se fallisci, tocchi accidentalmente il pavimento dell'alcova (vai al **372**).

534

(SAGGIO) Ti sforzi troppo, e per questa ragione il tuo tentativo fallisce. Sei ancora in uno stato incosciente quando il tuo nemico, approfittando del vantaggio, ti afferra e ti lancia nel torrente sottostante. Se ci sono giocatori ancora vivi, devono continuare la loro avventura e decidere su quale ponte attraversare il baratro, se non l'hanno già fatto. Se tutti i giocatori hanno attraversato il ponte, e Imragarn è con loro, vai al **519**. Se invece Imragarn non è con voi, vai al **98**.

535

Strisci dentro la Torre e sbarri la porta: senti il rumore di due Shuriken che la colpiscono, ma subito dopo ritorna il silenzio. Ti guardi attorno e vedi una stretta scala salire verso l'alto. Cautamente inizi a salire, cercando di capire se non ci sia qualche Assassino nascosto. Pensi a Mago Vyl, e ti viene il sospetto che non sia molto interessato ad assumerti. Arrivi ad una porta. Se la oltrepassi, vai al **36**. Se continui lungo la scala, vai al **3**.

536

(STREGONE) "C'è la nostra padrona, Echidna, la quale probabilmente ti toglierà un po' della tua linfa vitale; ma se tu hai il prisma ottagonale di vetro puoi combattere contro di lei."

Percepisci che l'incantesimo dell'Asservimento sta svanendo. La Strega sta ritornando ad essere normale e senza dubbio vorrà vendicarsi . Così la colpisci con un mestolo di metallo.

Vai al **67**.

537

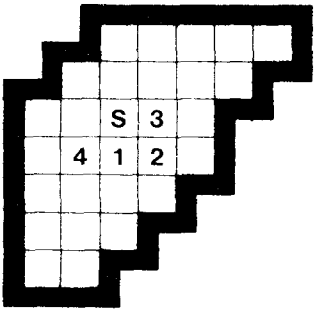
Cammini con molta attenzione lungo la sponda del lago di lava, poi ti fermi per guardare le bolle prodotte nella lava dal gas vulcanico. Ad un tratto un bagliore di luce ti acceca per un attimo, e vedi avanzare verso di te delle creature di fuoco: sono gli Skiapyrs. Se usi il Talismano di Fuoco, vai al **158**. Se invece usi il Gioiello di Ghiaccio, vai al **12**. Se non possiedi nessuno di questi due oggetti, vai al **376**.

538

Sai già cosa troverai nella stanza, prima ancora d'entrarci: sembra di essere in un antico tempio sconvolto da un terremoto, con i fedeli bloccati dentro pilastri di sale che lanciano i loro ultimi sguardi paralizzati dal terrore. Sul pavimento ci sono degli oggetti: le ossa di due grandi braccia e di una mano con indosso un guanto di metallo. Se hai il teschio, vai al **394**. Altrimenti, vai al **396**.

539

Si volta verso di te. "Tu hai interrotto i piani millenari di Skrymir? Non posso credere che un folle mortale possa avere agito in questo modo!" Alza la sua mano destra. "Bene" dice, "tu hai restituito la vita a Skrymir, ora lui ti ricompenserà facendoti morire dolcemente!"



Skrymir

Combattività: 9	Danno: 5D + 6
Energia Mentale: 9	Intelligenza: 8
Energia Vitale: 55	Protezione: 3

Non puoi fuggire da Skrymir. Se l'uccidi, vai al **432**.

540

Hai vinto. Sei uno dei pochi che sia uscito dal Labirinto, molto spesso la contesa dei Maghi è mortale e nessun Avventuriero si salva. Tutti i giocatori sopravvissuti vincono mille punti d'esperienza da dividere in parti uguali fra di loro, e possono calcolare se sono avanzati di Classe. Il quieto applauso dei Maghi è

senz'altro molto gratificante, ma gli urli e i fragori della folla fuori dell'Atrio sono un'altra cosa. Il tuo padrino è felice del successo poiché sa che questa vittoria gli farà guadagnare molte terre. Ti si avvicina per parlarti. "Ora devi andare via" dice, "non puoi più partecipare alle contese future. Senza dubbio non ti importerà molto di questo fatto, avendone vinta una, ma stai attento perché qualcuno ti odia per questa vittoria, e un giorno, non so quando, lo incontrerai". Guardi la folla e per un momento ti sembra di vedere una figura nera fissarti con odio, ma quando guardi di nuovo ti accorgi che è sparita.

GLOSSARIO

Il Labirinto	È il nome di un grande sotterraneo composto da corridoi e camere, sotto la pianura di Krarth. Qui si svolge la gara organizzata dai Maghi di Krarth, ogni tredici mesi, quando un gruppo di campioni scende nel Labirinto per combattere l'uno contro l'altro. Il vincitore esce dal Labirinto con l'Emblema della Vittoria. I Maghi possono intervenire e qualche volta uno di loro aiuta il proprio campione o ostacola gli avversari.
Blasting	Il demonio che provocò il disastro nel quale Spyte fu distrutta e i Veri Maghi uccisi. Dopo questo olocausto, che durò tre giorni e tre notti, Spyte fu circondata da paludi che molti credono portino all'Inferno.
Cauldron	Il nome dei profondi baratri che circondano i resti di Spyte. Spesso avvolti nella nebbia e molto difficili da vedere. La sola via per oltrepassare i baratri è volare.
Coradian	Il mare che circonda i porti e le città del mondo e che in particolare bagna tutti i paesi dei Veri Maghi - Algandy, Chaubrette, Kurland, Selentue, Asmuly e Emphidor.

Krarth	Un grande paese , diviso in dozzine di stati ognuno dei quali governato da un Mago. È separato dai paesi civilizzati da profonde valli. Un paese freddo ed inospitale, pieno di antiche tradizioni, spesso evitato dalla maggior parte dei mercanti del sud.
I Maghi	I signori di Krarth. Ci sono trenta maghi, ognuno è un despota sul proprio territorio. Le lotte fra di loro vengono risolte nel Labirinto.
Mezza-Terra	Detta anche Midgard, è il mondo dei mortali.
Selentium	La capitale dell'Impero Selentine che comandava la parte est del mondo. Poi, dopo la caduta dell'Impero, divenne il centro della Vera Fede.
Spyte	La città dove i Veri Maghi si riunivano ogni sette anni per pregare gli dei di Krarth. Ora è completamente in rovina in mezzo al Cauldron.
La Vera Fede	La principale religione di Midgard.
I Veri Maghi	I fondatori di Krarth che vennero uccisi centinaia di secoli fa dal demonio Blasting. Gli attuali Maghi sono in parte i discendenti di coloro che presero il potere ai Veri Maghi.

librogame®

Diciotto collane ottanta titoli pronti

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

sherlock holmes

dimensione avventura

advanced D&D

sortilegio

grecia antica

oltre l'incubo

misteri d'oriente

guerrieri della strada

blood sword

realtà & fantasia

faccia a faccia

. . . e leggere è vero divertimento.

librofantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Grandi romanzi d'ogni tempo e d'ogni paese, storie avvincenti, personaggi indimenticabili, terre lontane misteriose e affascinanti. Tutto questo in una nuova collana

un libro per leggere

che raccoglie i romanzi più belli della letteratura mondiale.
Non romanzi «per ragazzi»: romanzi e basta, romanzi veri che piacciono a tutti e quindi anche ai ragazzi.
Nuove traduzioni agili e moderne, un formato comodo, illustrazioni di alta qualità, e in fondo al libro un'appendice di test, giochi, curiosità, esercizi di orientamento: una guida (opzionale) per leggere il libro anche oltre la copertina. Prossimamente in libreria i primi sei titoli. Sei capolavori assoluti, sei piste diverse per arrivare alle sorgenti dell'avventura.

1. Sinbad il marinaio
2. Il giro del mondo in 80 giorni
3. L'isola del tesoro
4. Le avventure di Tom Sawyer
5. La guerra dei bottoni
6. Il richiamo della foresta

Edizioni E. Elle

Finito di stampare
nel mese di giugno 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

I LABIRINTI DI KRARTH

1

blood sword

Un libro per giocare da soli, oppure in due, o in tre, o in quattro: una fantastica combinazione di *game-book*, *role-game* e *board-game*.

In questo libro il protagonista sei tu. Ogni tredici mesi i Maghi di Krarth indicono una gara: un avventuriero, o un gruppo di avventurieri, deve scendere nel Labirinto sotterraneo e riportare in superficie l'Emblema della Vittoria. Per prima cosa devi scegliere il Mago che ti farà da padrino, e la scelta può essere fatale! Dopo, non ti resta che scendere nelle viscere della fortezza di Kalugen per affrontare gli ostacoli che troverai lungo il cammino . . .

In questo libro il protagonista sei tu. Entra nel mondo di Bloodsword!

copertina illustrata da Russ Nicholson

ISBN 88-7068-261-7

9 788870 682618

70682617

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu